YAMAHA

MUSIC SYNTHESIZER

SY55

操作ガイドブック

Keyboard/61 keys, initial and after-touch response.
Tone Generator System/AWM2(2nd-generation 16-bit Advanced Wave Memory).
Internal Memory/Wave ROM: 74 preset waveforms.
Preset ROM: 64 preset voices & 16 preset multi-play setups.
Internal RAM: 64 user voices & 16 user multi-play setups.
External Memory/Voice data: MC064 or MC032 memory cards—write & read.
Wave data: YAMAHA waveform cards—read only.
Sequencer/8 songs/8 tracks per song. Approx. 8,000 notes max.
Display/16-character × 2-line backlit LCD.
Controls/DATA ENTRY, MASTER VOLUME, PITCH, MODULATION,
CLICK VOLUME(Sequencer.)
Keys & Switches/POWER, INTERNAL, CARD, PRESET, VOICE, MULTI, SEQ,
EDIT/COMPARE, UTILITY, STORE/COPY, −1/NO, +1/YES,
PAGE−, PAGE+, ◁, ▷, EXIT, SELECT, ENTER, JOB,
numeric 0—9, −, ⏮, ◀◀, ▶▶, RECORD, STOP, RUN.
Output Connectors/PHONES, OUTPUT L/MONO & R, BREATH CONTROLLER,
SUSTAIN, FOOT VOLUME.
MIDI Connectors/IN, OUT, THRU.
Power Requirements/Consumption/US & Canadian models: 120V/10W
General model: 220—240V/10W
Dimensions(W×H×D)/911×90×325mm(35-7/8"×3-1/2"×12-3/4")
Weight/9.7kg(21 lbs. 6 oz)

ＳＹ５５ 操作ガイドブック　正誤表

■取扱説明書に訂正部分があります。
深くお詫び申し上げますと同時に以下のように訂正させていただきます。

誤	正
P10　目次　右段	
■音源部の構造は……44 AWM2音源とは……44 まずエレメントを理解しよう……44 ■エレメントを設定する……46 ■エフェクトをかける……54 シーケンサーを使ってみる SY55内蔵シーケンサーの概略は?……58 シーケンサートラックとマルチモードの関連……59 シーケンサーに関する各キーの機能……59	音色を作る ■音源部の構造は……44 AWM2音源とは……44 まずエレメントを理解しよう……44 ■エレメントを設定する……46 ■エフェクトをかける……54 シーケンサーを使ってみる ■シーケンサーを使ってみる……58 SY55内蔵シーケンサーの概略は?……58 シーケンサートラックとマルチモードの関連……59 シーケンサーに関する各キーの機能……59 シーケンサーの各モードとJOB セレクトページ……61 シーケンサーで録音してみる……62
P60　右段　下から８行目	
シーケンサーエディットモードなどページから一段上の	シーケンサーエディットモードなどから一段上の
P64　右段　上から１つ目のディスプレイ表示	
Track Mute ＊＊＊＊＊＊－＊	Track Mute ＊＊＊＊＊＊－8

YAMAHA

ミュージックシンセサイザー

MUSIC SYNTHESIZER

SY55

操作ガイドブック

ごあいさつ

このたびはヤマハミュージックシンセサイザーSY55をお買い上げいただきまして，まことにありがとうございます。

SY55は新開発のAWM 2 音源を採用した，自由な音作りのできるシーケンサー内蔵のシンセサイザーです。
アコースティック楽器のリアルなサウンドからユニークなシンセサイザー音までを演奏できるミュージックシンセサイザーとして使用できるだけでなく，リズム音源を使って，音色の加工から編集までを1台でこなせるレコーディングシステムとしてもご活用いただけます。

SY55の優れた機能を使いこなしていただき，末長くご愛用いただくために，ご使用の前にこのガイドブックをよくお読みくださいますようお願いいたします。なお，このガイドブックは前半の活用例と索引を考えた後半のリファレンス部に分かれています。どうぞ，みなさまのサウンドライフにヤマハミュージックシンセサイザーSY55をお役立てください。

ご使用される前に

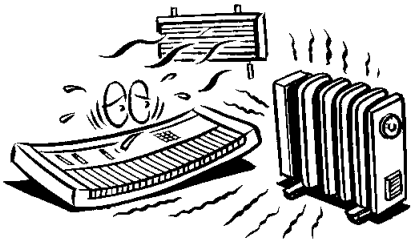
使用上のご注意

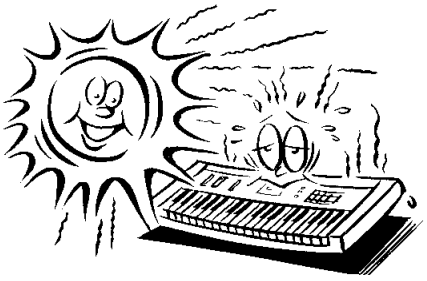
SY55は精密機器です。本製品を末長くご使用いただくために，次の注意を守り，大切に扱ってください。

●設置場所について

次のような場所でご使用になりますと，故障などの原因になりますのでご注意ください。

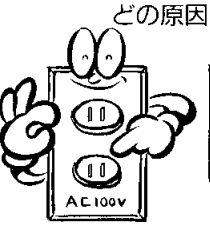
- 直射日光の当たる場所
- 暖房器具のそば，あるいは戸外など，極端に寒暖の激しい場所
- 極端に湿度の高い場所
- ホコリの多い場所
- 振動の多い場所

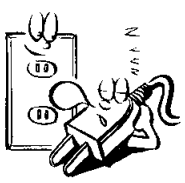


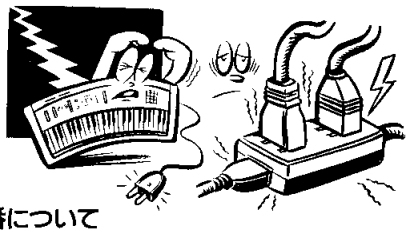


●電源について

- 電源は必ずAC100Vを使用してください。AC100V以外の電源は絶対に使用しないでください。
- 長時間ご使用にならない場合は，電源コードを電源コンセントから抜いておいてください。
- 落雷などの危険のある場合は，電源コードを電源コンセントから抜いておいてください。
- 消費電力の大きな機器と同じコンセントを使用したり，タコ足配線をすると音質が劣化するばかりか，故障などの原因となりますのでご注意ください。

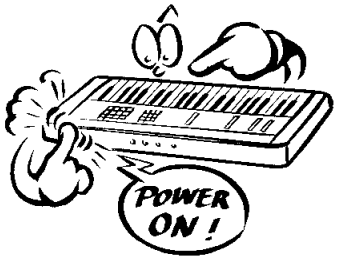






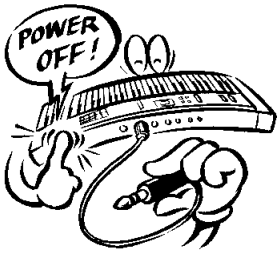
●電源スイッチを入れる順番について

- シーケンサーやMIDIキーボードなどを接続している場合，電源スイッチはMIDIの送信側(キーボード，シーケンサー)から入れてください。



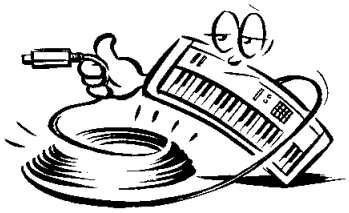
●接続について

- 再生するスピーカーやアンプの損傷を防ぐために，接続作業は本機または接続する機器の電源を切った状態で行ってください。



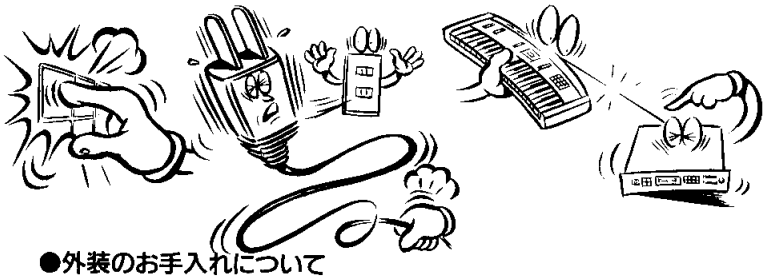
●MIDIケーブルについて

- MIDIケーブルはMIDI規格のものをお使いください。
- MIDIケーブルは15mが限度とされています。これ以上長いケーブルをご使用になりますと，誤動作などトラブルの原因になりますのでご注意ください。



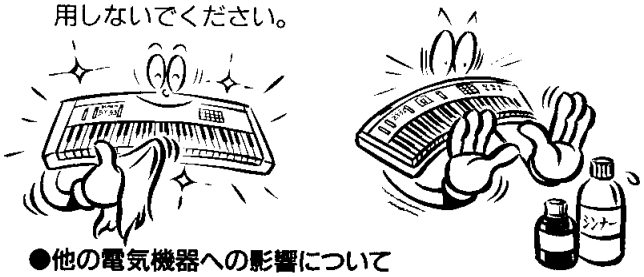
●取り扱い，移動について

- スイッチや入出力端子類に過度の圧力を加えることは避けてください。
- コード類をはずすときは必ずプラグ部分を持って抜いてください。
- 移動するときは接続コードをはずしてから，移動を行ってください。



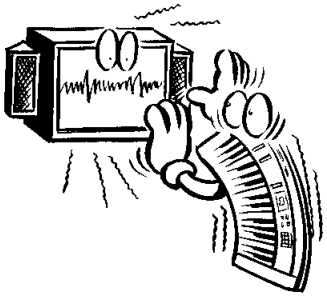
●外装のお手入れについて

- パネルをお手入れの際は，柔らかい布で乾拭きしてください。
- ベンジンやシンナーなどの揮発油や薬品類は絶対に使用しないでください。



●他の電気機器への影響について

- 本機はデジタル回路を多く使っているため，近くのテレビやラジオに雑音などが生じることがあります。この場合は十分に距離を離してお使いください。

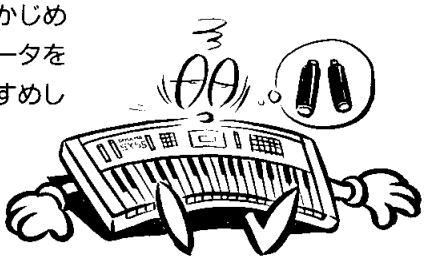


●データの保存について

- インターナルのメモリーは，機器の故障あるいは誤操作などのため，データが壊れてしまうことがあります。大切なボイスはデータカード（MCD64／MCD32）などで必ずバックアップ（スペア）を取っておいてください。
  また，このデータカード自体も静電気などの影響でデータが壊れてしまうことがあります。重要なデータを安全に保存するため，お手数でも二重にバックアップを取ることをおすすめします（カードへのデータのセーブ➡P207 209）。

●バックアップバッテリーについて

- 本機は電源がコンセントからはずされている状態でも，ボイスデータやマルチデータなどを保存するためにバックアップバッテリーを内蔵しています。このバックアップバッテリーの寿命は約5年です。
  バックアップバッテリーが少なくなってくると電源をオンにしたときに，ディスプレイにInternal Bat.Loと表示されます。
  バックアップバッテリーの寿命がくると，ボイスデータやマルチデータは消えてしまいますので，早めにデータカードにデータをセーブした後，お買い上げ楽器店または弊社サービスセンターにバッテリーの交換をお申し出ください。
  なお，バッテリー交換の際に本体に保存されているインターナルのボイスデータ，マルチデータは消されてしまいますので，あらかじめメモリーカードにデータを保存することをおすすめします。



●改造について

- 本機を改造したり，内部を開けたりすることは故障や事故につながりますので，絶対にしないでください。改造された後の保証はいたしかねます。

●保証書の手続きについて

- お買い求めの際，購入店で必ず保証書をお受取ください。
  この際，販売店印がありませんと，保証期間中でもサービスが有償になることがあります。

これは電子機械工業会「音楽工チケット」キャンペーンのシンボルマークです。

●音楽を楽しむエチケット●

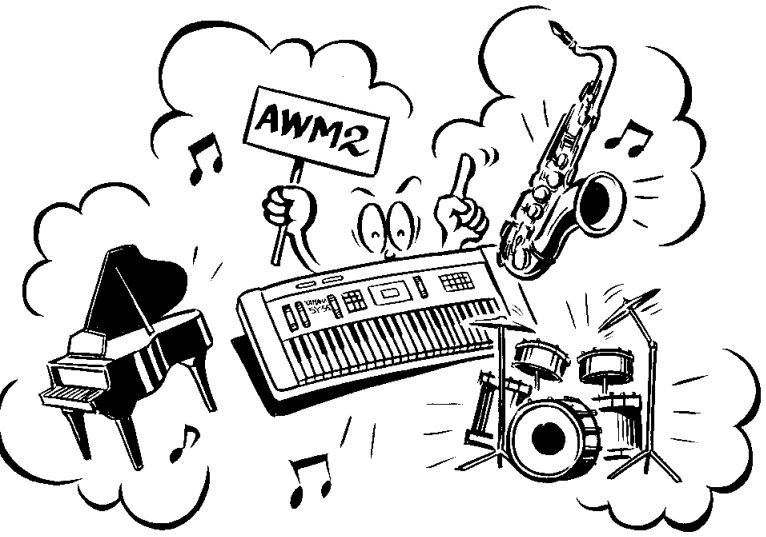
楽しい音楽も時と場所によっては大変気になるものです。隣近所への配慮を充分にいたしましょう。静かな夜間には小さな音でもよく通り，特に低音は床や壁などを伝わりやすく，思わぬところで迷惑をかけてしまうことがあります。適度な音量を心がけ，窓を閉めたりヘッドホンをご使用になるのも一つの方法です。

ヘッドホンをご使用になる場合には，耳をあまり刺激しないよう適度な音量でお楽しみください。

ミュージックシンセサイザー SY55のご紹介

ヤマハミュージックシンセサイザーSY55の世界へようこそ

ミュージックシンセサイザーSY55はヤマハが新音源として開発したAWM 2音源を搭載したMIDI対応，シーケンサー内蔵のシンセサイザーです。AWM 2音源の音楽創造性／楽器としての表現力は，感性豊かなサウンドライフに十分に応え，かつあまりあるものです。

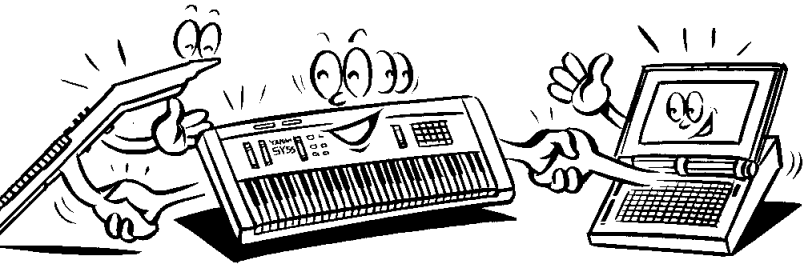


1 新音源AWM2搭載で，優れた演奏力を発揮。

簡単な操作で複雑な音作りが可能なAWM 2音源搭載。そのリアルなサウンドは，ライブ等でも優れた威力を発揮します。

2 シーケンサー内蔵のオールインワン構造で，イージーレコーディング。

シンセサイザー機能に加え，演奏情報を記録できるシーケンサー機能を装備。内蔵のリズム音源を使い，音色の加工から楽曲の編集まで，すべて1台でこなせる多機能構造です。



3 コンピュータやMIDIコントローラーなどと組み合わせ，さらに威力を発揮する拡張性。

AWM 2音源のリアルなサウンドは，MIDIコントローラーの音源として最適な他，コンピュータを使った音作りにも威力を発揮します。

ガイドブックの記載法について

さて，実際の手順を細かに言葉で説明していきますと，読みにくい上に，紙面が足りなくなってしまいます。そこで，このガイドブックでは以下手順を説明する場合にはつぎのような記載をすることにします。とくにリファレンス部（P75以降）では下記のような説明が多用されますので，わからないことがあった場合はこのページの解説を見直してください。

実際の手順

ここではボイスエディットモードにおいて，現在選択しているボイスを構成するエレメントの数を選ぶボイスモードの変更を例にとって，実際の手順がどのように記載されているかを説明します。

1)ボイスプレイモードの状態（[VOICE] キーを選択した状態)から，[EDIT/COMPAREキーを押して，ボイスエディットモードに入ります。
このガイドブックにおいては，ボイス／マルチエディットモードなどの大きなモードの場合は，モードに入る手順は省略してあります。

2)ボイスエディットモードの状態から，PAGE [◀]/[▶] キーでボイスモードの変更ページを探します。
もしくは，JOB（ジョブ）キーを使ってJOB番号を入力（➡P27）すれば，簡単にボイスモードの変更ページに行くことができます。このガイドブックでは，機能別にそれぞれのページのJOB番号も付けてあります。

3)エレメントの数を [+1/YES]/[−1/NO] キーを使って変更します。数値の変更には，[+1/YES]/[−1/NO]キーの他にデータエントリースライダーも使えます。

(簡略)記載例

手順 [JOB][1][ENTER]

[ディスプレイの表示]

ボイスエディットモードの状態から

1)PAGE[◀]/[▶]

```
VOICE Mode
      =2 Element
```

2)[+1/YES]/[−1/NO]

```
VOICE Mode
      =4 Element
```

解説

手順

キーを押す手順の説明をする部分です。

・モード
SY55で，あるまとまった作業をさせる単位をモードと言います。どのモードからこの作業が始められるかを示します。

[ディスプレイの表示]
左側の手順を実行した際にディスプレイがどう変化するかを表しています。これによって手順がまちがっていないかどうかを確認できます。

[OO]
[OO] で囲んだ文字は前面パネルのキーの略号です。これは各パネルキーを押すということを示します。

➡
「各キーの略号は（➡P14〜15)」などとある場合は“14〜15ページを参照してください”という意味です。

[OO]/[OO](複数のキー表示がある場合)
[+1/YES]/[−1/NO]のような表記は，どちらのキーを押してもよいという意味です。ディスプレイの表示が右下の表記のようになるまで，どちらか片方のキーを押しつづけてください。どちらを押したほうが早いかは，状態により異なります。

[OO]+[OO]
[SELECT]+[FL1] のような表記は，2つのキーを同時に押すことを表します。

・JOBキーについて
SY55では，各モードのそれぞれの機能ページにJOB番号がふられています。SY55に内蔵されている膨大な機能を，ページごとに番号をふることにより整理して，簡単に使いたい機能を呼び出せるようになっています。
それぞれのモードの状態で [JOB] キーを押してから，テンキー [0] 〜[9] により目的とするJOB番号を入力し，[ENTER]キーを押すとその機能のページへ移動することができます。JOB番号に関しては（➡P27もしくは，➡P78のツリー図を参照下さい)。

目次

ごあいさつ …… 5

ご使用される前に …… 6

ヤマハミュージックシンセサイザー SY55のご紹介 …… 7

ガイドブックの記載法について …… 9

目次 …… 10

どこから読むか? …… 14

SY55ガイドツアー

各部の名称 …… 16

各機器との接続 …… 19

オーディオの配線 …… 19

MIDIの配線 …… 20

デモ曲を聴いてみる …… 22

音色を選んで演奏する (ボイスプレイモード) …… 23

音を出す …… 23

メモリーの音色を選ぶ …… 23

SY全体の構造は? …… 26

5つのモードを持つSY55 …… 26

[JOB]の使い方 …… 26

音色の簡単な変更 (ボイスエディットモード) …… 28

エディットの基本操作 …… 31

ドラムボイスとは? …… 32

ドラムボイスのエディット …… 32

変更した音色を保存する (ボイスストア) …… 34

複数のボイスを同時に演奏する (マルチプレイモード) …… 35

マルチプレイモードを選択する …… 35

MIDIチャンネルごとに ボイスを割り当てる …… 36

内蔵シーケンサーで録音する …… 38

音源部の構造は …… 44

AWM2音源とは …… 44

まずエレメントを理解しよう …… 44

エレメントを設定する …… 46

エフェクトをかける …… 54

シーケンサーを使ってみる

SY55内蔵シーケンサーの概略は? …… 58

シーケンサートラックとマルチモードの関連 …… 59

シーケンサーに関する各キーの機能 …… 59

MIDIについて

MIDIについて …… 70

MIDIとは? …… 70

MIDIの接続 …… 70

MIDIメッセージ …… 72

リファレンス部

リファレンス部に入る前に …… 76

SY55ツリー図 …… 78

ガイドブックの記載法について …… 80

ボイスプレイモード

1.ボイスプレイモードの基本操作 …… 84

❶ボイスプレイモード …… 84

❷演奏するボイスの選択 …… 85

2.ボイスの保存 …… 86

❶ボイスの保存 …… 86

ボイスエディットモード

1.ボイスエディットモードの基本操作 …… 88

❶ボイスエディットモード …… 88

2.(ノーマル)ボイスのエディット …… 89

❶エレメントの選択 …… 89
❷エレメントのオン/オフ …… 90
❸フィルターの選択 …… 90
❹エレメントデータのコピー …… 91
❺アンプリチュードEGのコピー …… 92
❻ピッチEGデータのコピー …… 93
❼フィルターデータのコピー …… 94
❽エフェクトデータのコピー …… 95

3.ボイスエディットページ …… 96

❶ボイスモードの変更 …… 96
❷ウェーブの選択 …… 97
❸ボリュームの設定 …… 98
❹ノートシフトの設定 …… 99
❺デチューンの設定 …… 99
❻ノートリミットローの設定 …… 100
❼ノートリミットハイの設定 …… 101
❽ベロシティーリミットローの設定 …… 102
❾ベロシティーリミットハイの設定 …… 103
❿パンの設定 …… 104
⓫エフェクトバランスの設定 …… 105
⓬オシレータモード,ノート,チューンの設定 …… 106
⓭アンプリチュードEGのレベル/レートの設定 …… 107
⓮アンプリチュードEGのレートスケーリングの設定 …… 110
⓯アンプリチュードEGのレベルスケーリングブレークポイントの設定 …… 110
⓰アンプリチュードEGのレベルスケーリングオフセットの設定 …… 111
⓱センシティビティーの設定 …… 111
⓲LFOの設定 …… 113
⓳LFOのモジュレーションデプスの設定 …… 115
⓴ピッチEGのレベル/レートの設定 …… 116
㉑ピッチEGのセンシティビティーの設定 …… 118
㉒-1 フィルタータイプの設定 …… 119
㉒-2 カットオフEG(レベル/レート)の設定 …… 121
㉒-3 カットオフEGのレートスケールの設定 …… 124
㉒-4 カットオフ周波数のレベルスケーリングブレークポイントの設定 …… 125
㉒-5 カットオフ周波数のレベルスケーリングオフセットの設定 …… 126
㉒-6 レゾナンスとセンシティーの設定 …… 126
㉓-1 ピッチベンドレンジの設定 …… 128
㉓-2 アフタータッチによるピッチバイアスの設定 …… 128
㉓-3 ランダムピッチのレンジの設定 …… 129
㉓-4 アンプリチュードモジュレーションのコントローラー設定 …… 129
㉓-5 ピッチモジュレーションのコントローラー設定 …… 131
㉓-6 カットオフモジュレーションの設定 …… 132
㉓-7 カットオフコントローラーの設定 …… 133
㉓-8 EGバイアスの設定 …… 134
㉓-9 ボイスボリュームのコントローラー設定 …… 135
㉔-1 エフェクトタイプとアウトプットレベルの設定 …… 136
㉔-2 エフェクトパラメータの設定 …… 137
㉕名前の設定 …… 138
㉖リコール …… 139
㉗イニシャライズ(初期化) …… 140
㉘コンペア …… 141

ドラムボイスのエディット

1.ドラムボイスのエディット …… 144

❶ドラムボイスのエディットモード …… 144
❷ドラムエレメントの選択 …… 144
❸他のボイスパラメータのドラムボイスへのコピー …… 145
❹エフェクトデータのコピー …… 145

2.ドラムボイスのボイスエディットモード …… 146

❶ウェーブの選択 …… 146
❷ボリュームの設定 …… 146
❸ノートシフトの設定 …… 147
❹チューンの設定 …… 147
❺オルタネートグループの設定 …… 148
❻パンの設定 …… 149
❼エフェクトバランスの設定 …… 150
❽ボリュームコントロールの設定 …… 151
❾エフェクトタイプとアウトプットレベルの設定 …… 152
❿エフェクトパラメータの設定 …… 153

マルチプレイ/エディットモード

1.マルチプレイモード …… 156

❶マルチの選択 …… 156

❷ボイスの選択 …… 157

2.マルチの保存 …… 157

❶マルチの保存 …… 157

3.マルチエディットモードの基本操作 …… 158

❶マルチエディットモードの基本操作 …… 158

4.マルチのコピー …… 159

❶チャンネルデータのコピー …… 159
❷エフェクトデータのコピー …… 159

5.マルチエディットモード …… 160

❶ボイスの選択 …… 160
❷ボリュームの設定 …… 160
❸ノートシフトの設定 …… 160
❹チューンの設定 …… 161
❺リザーブの設定 …… 161
❻パンの設定 …… 162
❼エフェクトレベルの設定 …… 163
❽エフェクトソースの設定 …… 163
❾エフェクトタイプとアウトプットレベルの設定 …… 164
❿エフェクトパラメータの設定 …… 164

シーケンスプレイ/レコードモード

1.シーケンサープレイモードの基本操作 …… 166

❶シーケンサープレイモードの選択 …… 166
❷データの録音されたトラックをミュートする …… 166
❸JOBセレクトキー …… 167
❹データの入力 …… 167

2.シーケンサープレイモード …… 168

❶-1 テンポ,小節番号,ソングの選択
JOB 1 : Measure …… 168
❶-2 シーケンサーを走らせる JOB 1 : Measure …… 168
❶-3 演奏のテンポを変える JOB 1 : Measure …… 169
❶-4 演奏を止める/途中からスタートさせる
JOB 1 : Measure …… 169
❷メトロノームの設定 JOB 2 : Click Condition …… 170
❸クロックの設定 JOB 3 : Clock Condition …… 170
❹MIDI送信チャンネルの設定 JOB 4 : Track Tch …… 171
❺MIDI受信チャンネルの設定
JOB 5 : REC Channel …… 171
❻レコーディングフィルターのオン/オフ
JOB 6 : REC Filter …… 172
❼MIDIコントローラの設定 JOB 7 : MIDI Control …… 172

3.シーケンサーレコードモードの基本操作 …… 173

❶シーケンサーレコードモードの選択 …… 173

4.シーケンサーレコードモード …… 174

❶-1 録音トラックの選択 …… 174
❶-2 録音されたトラックのミュート …… 174
❶-3 シーケンサーレコードモードのJOBセレクト
ページ …… 175
❷-1 小節番号,テンポ,拍子の設定
JOB 1 : Measure …… 175
❷-2 録音タイプの設定 JOB 1 : Measure …… 176
❾〜❿オーバーダブ,リプレイス録音をする
には …… 177
⓫-1 ステップ録音 …… 178
⓫-2 ステップ録音における各キーの役割と
録音の手順 …… 179
⓫-3 ゲートタイムの設定 …… 181
⓫-4 プログラムチェンジの入力 …… 182
⓬パンチイン/アウト録音 …… 182

5.シーケンサーエディットモードの基本操作 …… 184

❶-1 シーケンサーエディットモード …… 184
❶-2 シーケンサーエディットモードのJOBセレクト
ページ …… 184
❷ミックスダウン JOB 1 : Mixdown …… 185
❸クオンタイズ JOB 2 : Quantize …… 186
❹デリート JOB 3 : Delete …… 187
❺インサート JOB 4 : Insert …… 188
❻シーケンサーデータのコピー JOB 5 : Copy …… 189
❼録音データをイレース JOB 6 : Erase …… 190
❽MIDIデータの消去 JOB 7 : Remove …… 191
❾マルチ/ボイスのプログラム JOB 9 : Program …… 192
❿すべてのデータを消去する
JOB 10 : SONG Clear …… 193

デモンストレーションプレイ/ユーティリティーモード

1.デモンストレーションプレイ …… 196

❶デモンストレーションプレイ …… 196

2.ユーティリティーモード …… 197

❶ユーティリティーモード …… 197
❷マスターチューンの設定 …… 197
❸トランスポーズの設定 …… 197
❹ベロシティーカーブの選択 …… 198
❺エフェクトのオン/オフ …… 198
❻-1 受信チャンネルとノートオン/オフの設定 …… 199
❻-2 キーボード送信チャンネルの設定 …… 200
❻-3 ローカルコントロールのオン/オフ設定 …… 200
❻-4 プログラムチェンジのモード設定 …… 201
❻-5 ディバイスナンバーの設定 …… 202
❻-6 バルクプロテクトの設定 …… 202
❻-7 バルクデータの送信 …… 203
❻-8 シーケンサーバルクデータの受信 …… 204
❼-1 カードのバンクの選択 …… 205
❼-2 カードのフォーマット …… 206
❼-3 ボイスデータのセーブ …… 207
❼-4 ボイスデータのロード …… 208
❼-5 すべての内部ソングデータのセーブ …… 209
❼-6 すべてのカードソングデータのロード …… 210
❼-7 カードソングディレクトリの参照 …… 210
❼-8 ソングデータのセーブ …… 211
❼-9 カード1 ソングデータのロード …… 212
❼-10 カードソングの消去 …… 213

MIDIデータフォーマット …… 214

MIDIインプリメンテーションチャートとは …… 225

エラーメッセージ一覧 …… 228

注意事項一覧 …… 231

付録 …… 232

プリセットマルチ一覧表 …… 232
ドラムボイス"ドラムセット"キーアサイン表 …… 233
●イニシャライズデータ(ボイス) …… 234
●イニシャライズデータ(ドラムボイス) …… 235
●SY55ボイスDATA MEMO …… 236
●SY55仕様 …… 237

索引 …… 238

サービスネットワーク …… 242

どこから読むか?

シンセサイザーや音源モジュールをすでに使いこなしていらっしゃる方には，これからの「ガイドツアー」以降は特に必要ではないことも出てくる場合があります。

下の表を参考にどこから読むべきかをチェックしてみてください。

	シンセサイザーを使われるのが初めての方	シンセサイザーを使いこなされている方
ガイドツアー (→P15より)	最初にお読みください。	必ずお読みください。
音を作る (→P43より)	音色をエディットしたいときにお読みください。	簡単に目を通しておいてください。
シーケンサーを使ってみる (→P57より)	ガイドツアーをお読みのうえで内蔵のシーケンサーを使用するときに必ずお読みください。	必要に応じてお読みください。
MIDIについて (→P69より)	必要に応じてお読みください。	必要に応じてお読みください。
リファレンス部 (→P75より)	必要に応じてお読みください。	必要に応じてお読みください。

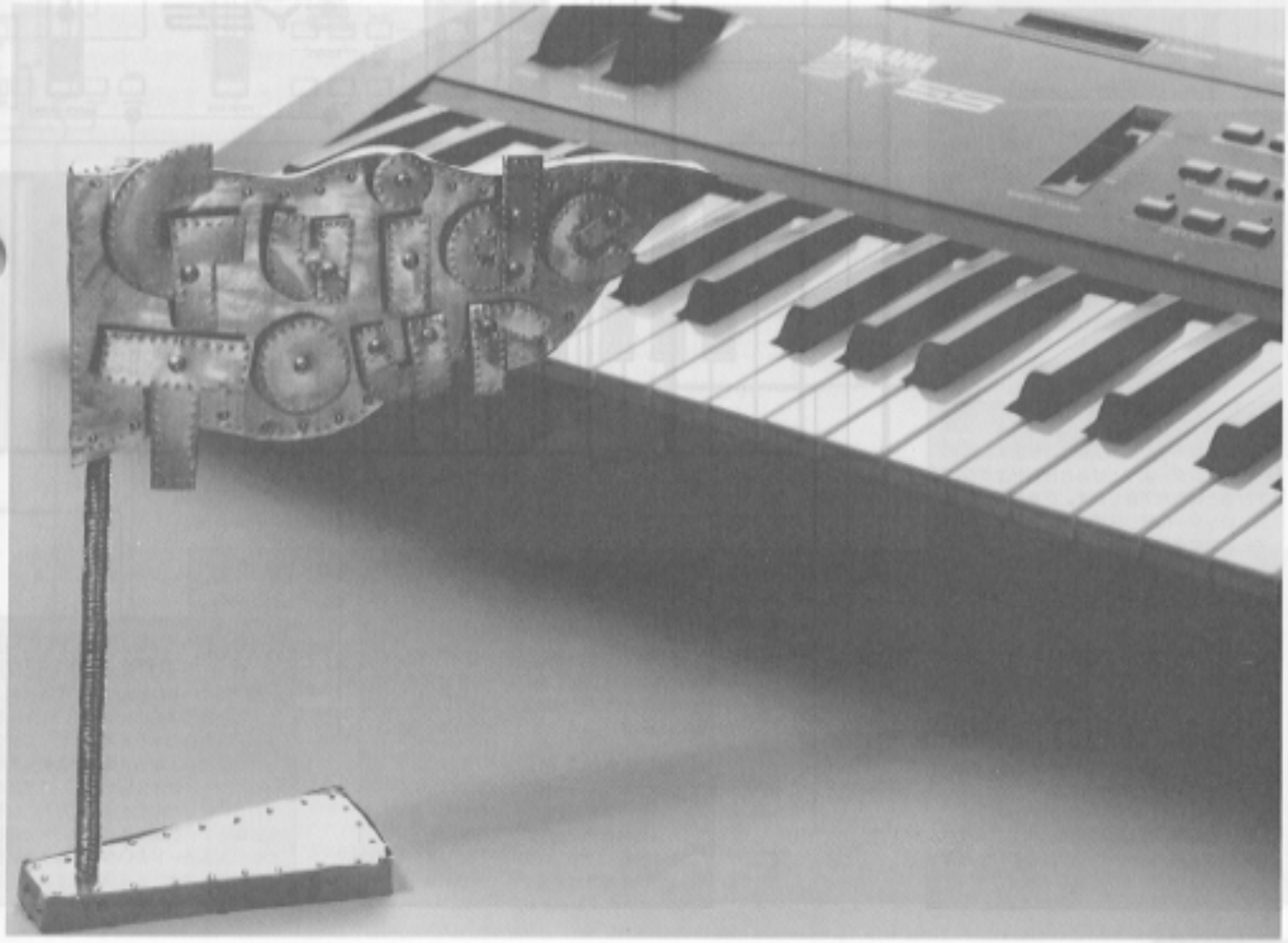
このガイドブックでは，最初にミュージックシンセサイザーSY55の機能をひととおり体験していただく「ガイドツアー」を用意していますので，まずこのセクションをお読みください。

その他のセクションは，どこからでも必要に応じて読み始められるように編集してあります。リファレンスは使い方がわからなくなったときの辞書代わりに索引ページ（◘P238）やツリー図を参考にしながら，その他の解説ページはより具体的に知りたいときにお読みになるといいでしょう。

Guide Tour

SY55ガイドツアー

今回はSY55機をお求めいただきありがとうございます。これよりみなさまをSY55の「ガイドツアー」にご招待します。この「ガイドツアー」はSY55の各機能を短時間に体験していただき，SY55をより深くご理解していただくためのものです。なお，所要時間は約60分を予定しています。それでは，楽しい旅をお過ごしください。



各部の名称（フロントパネル部分）

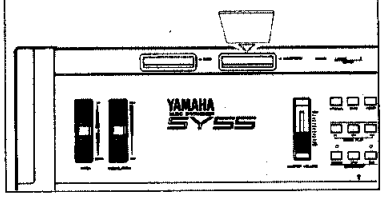
今は一刻も早く音を出してみたいと思いますが，その前に各部の名称とおもな働きを簡単に説明しておきましょう。ここではこれから説明していく各セクションの名称と位置を確認するのが目的ですから，詳しい操作方法は後述します。

なお，あとで詳しく説明しますが，このガイドブックでは前面パネルのキーを略号で表すことにします。そこでそれぞれキーの名称の横に本書で使用する略号（例：ページキーPAGE[◀] [▶]）を記載してあります。

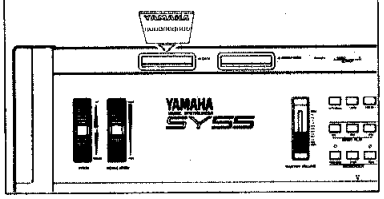
カードスロット(WAVE FORM)
シンセサイザー音の元となる波形を保存したカードを挿入します。WAVE FORMカードの挿入方法は第1図を参照してください。

カードスロット(DATA)
シンセサイザーの音色プログラムやSY55全体のセッティングのデータまたはシーケンサーのデータを保存したカードを挿入します。DATAカードの挿入方法は第2図を参照してください。

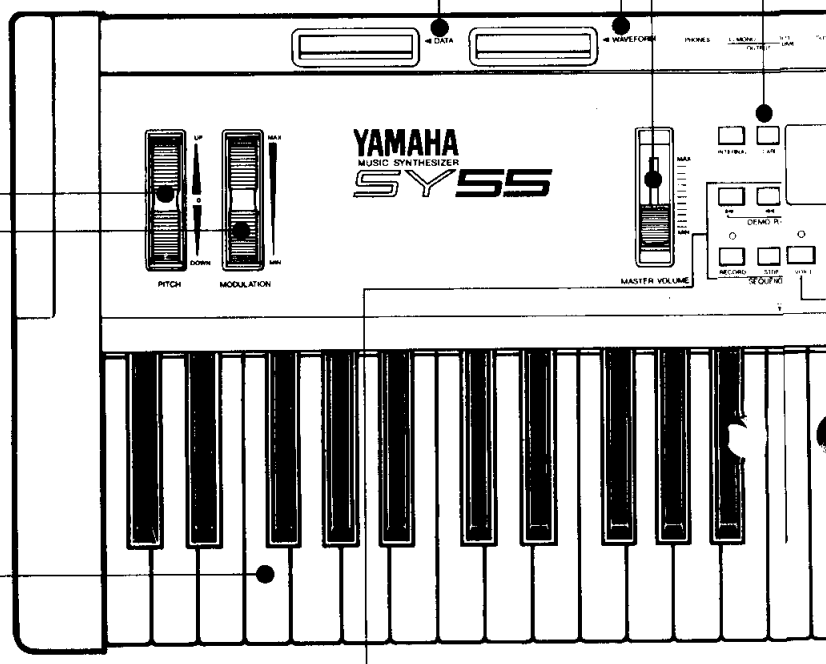
第1図 WAVE FORMカードの挿入方法



第2図 DATAカードの挿入方法



マスターボリュームスライダー
SY55全体の音量を調節するボリュームコントローラーです。上方向に動かせば音量が最大になり，下方向に動かせばゼロ（音の出ない状態）になります。またヘッドホンのボリュームもこのスライダーで調節できます。



ピッチベンド
音程をなめらかに上下変化させます。ホイールをセンターより上げると音程が上がり，下げると音程が下がります。手を離すと自動的にセンターに戻ります。ボイスエディットモードで変化の幅を設定します。

モジュレーションホイール
ボイスの変調に使用する可変型コントローラーです。ホイールを一番手前に回すと変調値がゼロになり，奥へ回すほど大きくなり，回し切ったところが最大です。ボイスエディットモードで幅，種類を設定できます。

鍵盤
ベロシティー，アフタータッチ対応，5オクターブ61キーの鍵盤部分です。ボイスナンバー63/64の各ドラムセットでは，61のリズム音を鍵盤の1つ1つに割り振ることができます。

シーケンサキー [RECORD] [STOP] [RUN]
シーケンサーの録音／プレイ（再生）に使用するキーです。手順はテープレコーダーなどと同じで，[RECORD] は録音をするときに，[STOP] は演奏や録音を止めるために，[RUN] は再生を行うときに使います。

[⏮] [◀◀] [▶▶]
シーケンサーモードで，録音や再生時に，指定した小節まで移動させる働きもします。
内蔵されたデモ曲を演奏するキーです。どのモードからでも，この [⏮] と [▶▶] キーを同時に押せばデモ曲が演奏されます。

モードキー [VOICE] [MULTI] [UTILITY] [SEQ]
SY55はいろいろな仕事ができます。そこで，どんな仕事をさせるかをこのキーで選びます。これらのキーを押したりして切り替えることにより，音色を選んで演奏したり，カードにデータを保存したりと，SY55のさまざまな機能を利用できます（なお，いろいろな仕事をする状態のことをモードと呼びます。つまり▲▲モードというのは▲▲という仕事ができる状態のことを示します）。

メモリーセレクトキー[PRESET]/[INTERNAL]/[CARD]

SY55は音色を呼び出し，その後演奏するというスタイルをとっています。そのどこから音色を呼び出すか？　を選ぶのがこのメモリーセレクトキーです。SY55の音色データはプリセット，インターナル，カードという3ヶ所に分かれて保存されています。このキーを押すたびに，音色を読み出す／保存するメモリー（場所）が切り替わります（ただし，カードが選択できるのは，DATAスロットにカードが差し込まれているときだけです）。

ディスプレイ

現在選んでいる音色名や各種のデータの数値など，SY55の操作に必要なあらゆる情報がここに表示されます。SY55のほとんどの作業はこのディスプレイを見ながら行います。表示される内容は選んでいる機能によって異なります。

データエントリースライダー

ディスプレイに表示された項目のデータを連続的に変化させるボリュームです。モードを選んだ後，SY55で何かを変更したい場合は，変更したい項目を選び，このスライダーで数値を変更します。

ページキーPAGE[◀]/[▶]

ディスプレイの画面を切り替えるキーです。SY55では，各機能を項目ごとにいくつかの画面（これをページと呼びます）に分けてディスプレイに表示します。ページキーは現在選んでいる項目を1画面ずつ切り替えるのに使用します。[◀] キーで次の画面が，[▶] キーで前の画面が呼び出されます。

カーソルキー[⇦][⇨]

ディスプレイの中のカーソル（アンダーライン）を移動するのに使用します。同じ画面の中に複数のパラメータが表示されるときには，現在カーソルが示されている要素のみがデータを変更できます。このキーでカーソルを移動して変更するパラメータを選びます。

ジョブキー[JOB]

SY55の設定を変える各機能ページにすみやかに行くためのキーです。SY55は幾つかのモード，そしてそのモードを構成する機能である各ページに分けることができます。JOBとはこの各機能のことです。

エンターキー[ENTER]

ある作業を実行するときや，新しいモードに入るときに，間違えやすい場合などは，確認の意味で最後にこのキーを押さなければならない場合があります。

テンキー[0]〜[9]

数値の入力，ボイスナンバーやJOBナンバーの指定などに使います。またセレクトキーと合わせてエレメントのセレクトやオン／オフ，フィルターのセレクトにも使います。各トラックの選択や音符の入力もできます。

セレクトキー[HOLD]/[SELECT]

他のキーと組み合わせて，エレメント（シンセサイザーの音色のもとになる要素音）やフィルター（音色を加工する部分）を選択するキーです。音色などの変更でホールド[HOLD]キーを使うと，10桁の数字が固定され，テンキーで押した1桁の数字が入力されます。

エレメントセレクトキー[EL SEL]

SY55の音の要素となるエレメントを選択するときはこのキーを使います（P46）。

エレメントオン/オフキー[EL ON/OFF]

エレメントのオン／オフを決定するキーです（P46）。

フィルターセレクトキー[FIL SEL]

フィルターを選択するときはこのキーを使います（P49）。

イグジットキー[EXIT]

あるモードを抜け出して他のモードへ移ったり，作業を中断するのに使用します。SY55のモードの中には，このキーを使わなければ他のモードに移れないものもあります。

[+1/YES][−1/NO]キー

ディスプレイに表示された項目のデータを1つずつ上下させるキーです。[+1/YES]キーを1回押せば数値が1つ増え，[−1/NO]キーで減ります。また，SY55のディスプレイに質問が表示されたときに[YES/NO]で答えるのに使用します。

コピーキー[STORE/COPY]

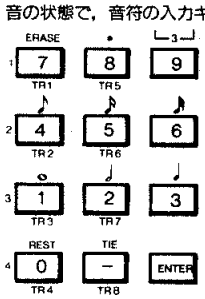
ある項目で設定したデータを他にコピーするときに使います。同じ設定を何度も使用するのに便利な機能です。データを保存するときにも，このキーを使います。

[EDIT/COMPARE]キー

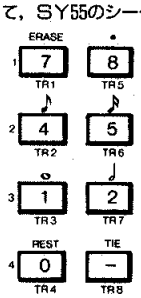
SY55本体やカードにメモリーされている音色などを変更するときに最初に押すキーです。SY55では，このキーを押した後で変更したい項目を選んでエディットを行います。また音色やセッティングを変更したときに，変更前の状態と比べるときにもこのキーを使います。

シーケンサーモードでの各キーの役割

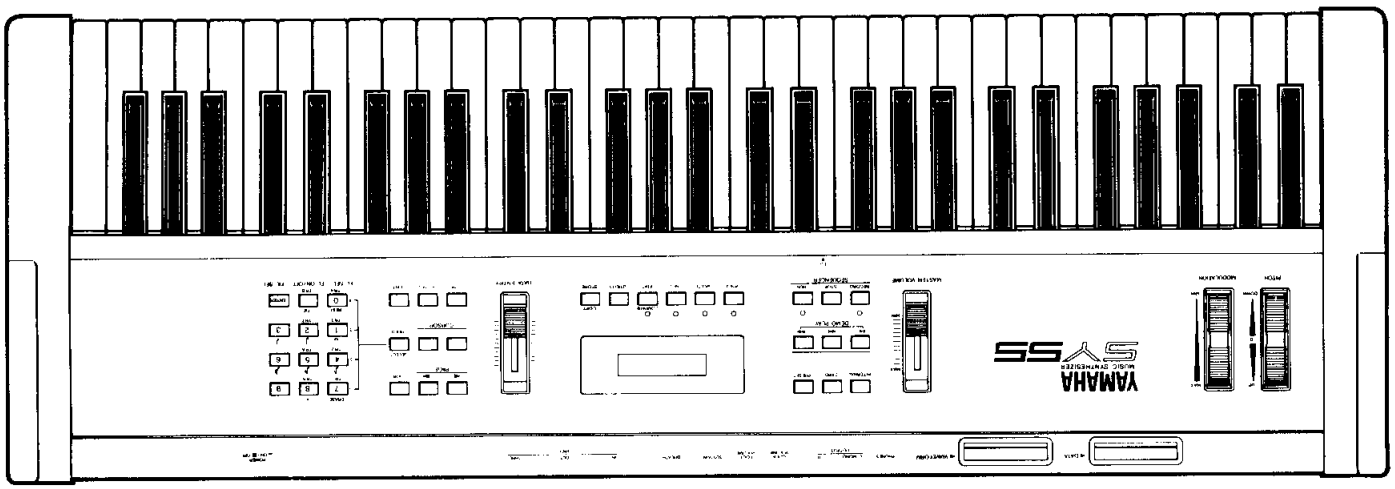
シーケンサーレコードモードのステップ録音の状態で，音符の入力キーとして使うことができます。[ERASE]は音符の消去，[・]は符点，[└3┘]は3連符，[REST]は休符，[TIE]はタイの入力用に使います。

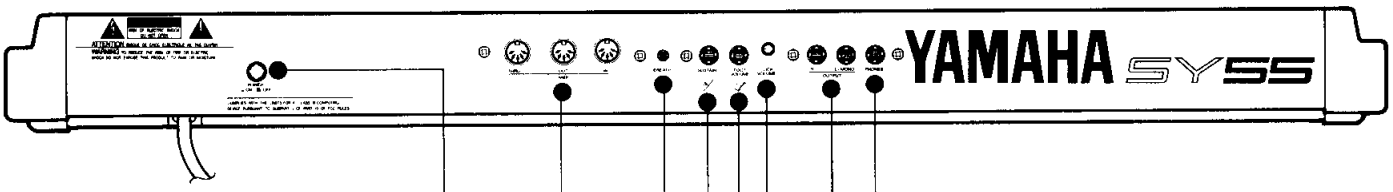


[SELECT]キーと合わせて使うことによって，SY55のシーケンサーの8つのトラックのミュート（音を消す）や録音用の入力指定をすることができます。



各部の名称(リアパネル部分)





パワースイッチ
SY55の電源のオン／オフを切り替えます。奥に押し込んだ状態で電源がオン，つまり演奏が可能な状態となります。

MIDI端子
MIDIケーブルを使って外部のMIDI機器を接続する端子です（◘P20，このガイドブックでは参照したほうがいいページ，または詳しく書いてあるページに関しては◘のマークで表します。
MIDI端子にはIN/OUT/THRUの3つの種類があり，MIDI IN端子は他のMIDI機器からのMIDI情報をSY55に入れるために，MIDI OUT端子はMIDI情報をSY55から送り出すために，MIDI THRU端子は入ってきたMIDI情報を他の機種にそのまま送り出すために使います。

ブレスコントローラー端子
ボイスの可変型コントローラーであるブレスコントローラー"BC-1(別売)"を接続します。ブレスコントローラーに息を吹き込む強さでモジュレーション効果やピッチ，EGなどを変化させます。

サスティン端子
鍵盤から手を離した後も音を持続するサスティン効果のオン／オフフットコントローラーであるサスティンペダル"FC-4"，"FC-5"（共に別売）を接続するのに使います。

ヘッドフォン端子
ヘッドフォンを接続する端子です。ヘッドフォンのボリュームは「マスターボリュームスライダー」で調節します。

アウトプット端子(L/MONO, R)
再生装置（アンプ付きスピーカーなど）に接続する端子です。モノラル（両チャンネルを1つのチャンネルにミックスして使う）で使用する場合はL/MONOに，ステレオ（両チャンネル）で使用する場合はL/MONOとRの両方を接続します。SY55の性能を最大限に生かすため，ぜひステレオでご使用になることをお勧めします。また再生装置にはステレオ対応のキーボードアンプ（ヤマハKS50）など，ハイファイな特性を持つものをお勧めします。

クリックボリューム
シーケンサーモードで録音や再生の目安として使うメトロノーム（クリック）の音量を調節します。

フットボリューム端子
ボイスの音量を変化させるフットコントローラー"FC-7"（別売）を接続します。可変の幅はボイスエディットモードのボイスボリュームコントローラーの設定（◘P135）で行います。

各機器との接続

では音を出す準備に入りましょう。SY55を演奏していくには，次の配線が必要です(配線部分をすでに理解されている場合は➡P22へ進んでください)。

❶オーディオの配線……実際の音を出すための配線です（第3図)。

ではこれから配線の代表例を挙げて説明します。

注意点

なお，以下の配線は必ずすべての機器の電源を切った状態で行ってください。電源をつないだまま配線をすると，再生装置が損傷する場合があります。

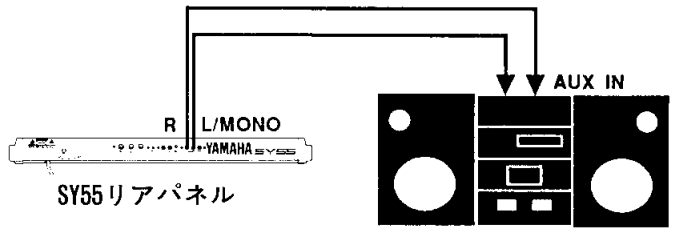
オーディオの配線

SY55のアウトプット端子をキーボードアンプやオーディオ装置などの再生装置に接続します。使用するアウトプット端子の種類によって配線方法が変わります。

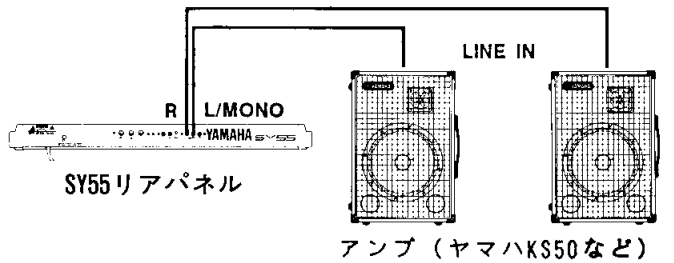
もっとも一般的な配線です(第4図)。SY55のアウトプット端子を再生装置にオーディオケーブルで接続します。再生装置はキーボードアンプ(ヤマハMS101，KS50など）やオーディオ装置など，ハイファイなものを使用してください。キーボードアンプへの接続には標準ケーブル，オーディオ装置への接続には片側の端子が標準プラグ，もう片側がステレオピンジャックのケーブルを使用し，ステレオピンジャックを再生装置のAUX INなどにつなぎます(第5図)。このとき，オーディオ装置のパネルで再生ソースとしてAUXを選んでください。

L／Rに接続すればステレオで，Lのみを接続すればモノラルで再生されます。SY55の性能を最大限にいかすため，ステレオで再生することをおすすめします。また，他の楽器を同時に再生する場合は，ミキサー（ヤマハMV1602など）を使用します。この場合も

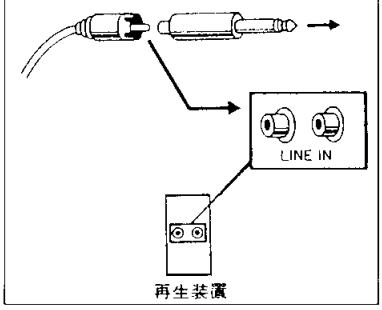
第3図 オーディオの配線



第4図 2台のアンプを使った配線



第5図 接続のしかた



SY55のL／Rアウトをミキサーの2チャンネルにつなぎ，それぞれパン（パンの使用に関しては各ミキサーのマニュアルを参考にしてください）をLとRに振り分けてください。

ディレイなどのエフェクターを接続するときは，SY55と再生装置の間にエフェクターをつなぎます(第6図)。なお，エフェクターのインプットがモノラルのときは，SY55のL／MONOモノラルをつなぎます。

注意点

シンセサイザーなど電子楽器の出力レベルは，一般のオーディオ装置に比べ非常に高く設定されています。このため，過度の音量をオーディオ装置に送った場合に，スピーカーやアンプを損傷するおそれがあります。配線は必ずSY55と再生装置のボリュームを最小にセットしてから行い，配線がすんでから両方の機器のボリュームを徐々に上げて，適当な音量にセットするようにしてください。

MIDIの配線

SY55を単体で使っていく場合には，この欄のMIDIの配線は特に必要ありません。

音源モジュールや他のシンセサイザーと組み合わせて使ったり，ウィンドコントローラーの音源としてSY55を使う場合，またコンピュータやシーケンサーなどと組み合わせて使っていく場合に，MIDIケーブルを使った接続が必要となってきます。

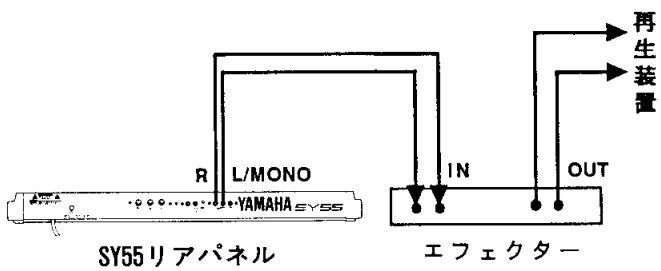
1)SY55で他のMIDI機器をコントロールする場合

SY55で他のシンセサイザーや音源モジュールをコントロールする場合の接続方法です。SY55のMIDIアウトから他のシンセサイザーや音源モジュールのMIDIインにつなぎます(MIDIについて詳しく知りたい時は➡P69)。

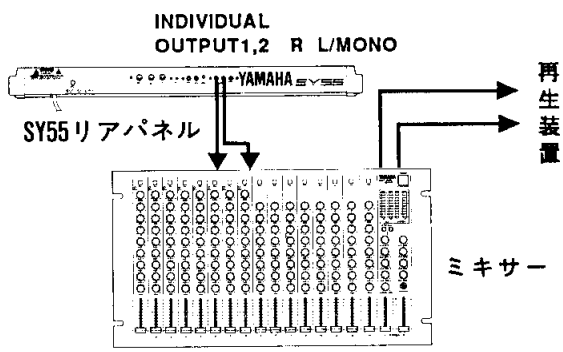
2)MIDIコントローラーで演奏する場合

シンセサイザーなどのMIDIキーボード(ヤマハV50など)，ウィンドコントローラー(ヤ

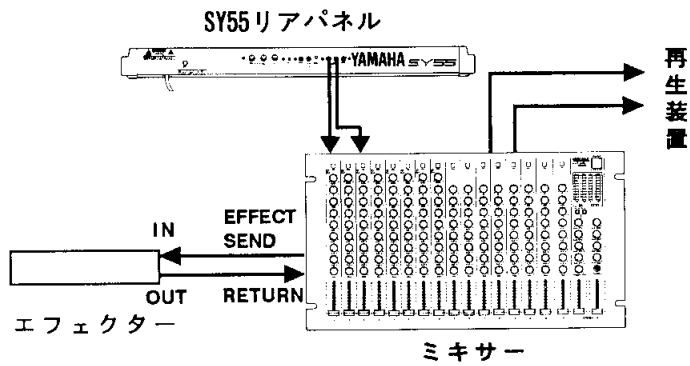
第6図 第4図の配線でエフェクターを使用する場合



第7図 ミキサーとSY55を使用する場合の配線



第8図 第7図の配線でエフェクターを使用する場合



マハWX11など)，その他のMIDIコントローラーでSY55を演奏するときの配線です（第9図)。コントローラーのMIDIアウトをSY55のMIDIインに，MIDIケーブルを使って接続します（ヤマハMIDI03など)。

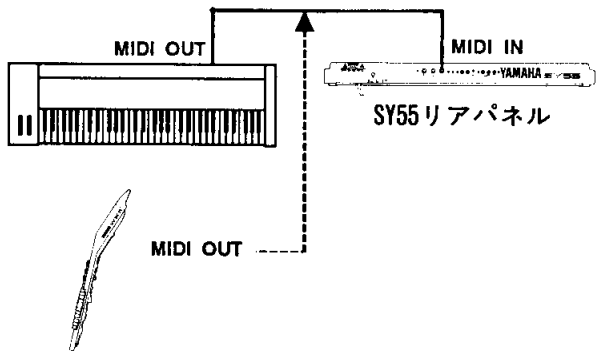
また，複数の音源を1台のコントローラーで使用する場合は，コントローラーのMIDIアウトをSY55のMIDIインに，SY55のMIDIスルーをもう1台の音源のMIDIインに接続します(第10図)。2台目以降の順番は逆でもかまいません。

3)シーケンサーやコンピュータで演奏する場合

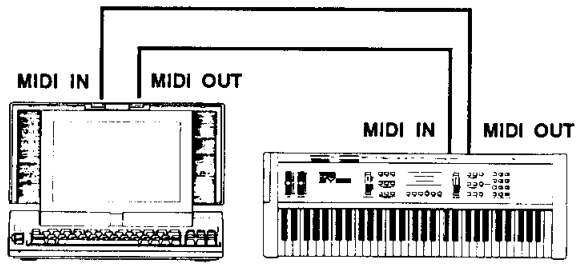
シーケンサー（ヤマハQX3など）やコンピュータ（ヤマハC1など）を使ってSY55を演奏するときの配線です(第11図)。この場合もシーケンサーやコンピュータのMIDIアウトをSY55のMIDIインに，SY55のMIDIアウトから出たMIDIケーブルをコンピュータなどのMIDIに接続します。また，外部のシーケンサーやコンピュータを使ってSY55内蔵のシーケンサーを動かすことも可能です。この場合は，外部のコンピュータのMIDIアウトから，SY55のMIDIインにMIDIケーブルをつなぎます。

シーケンサーやコンピュータで複数の音源を演奏する場合の接続は，2)MIDIコントローラーで演奏するのと同じです。

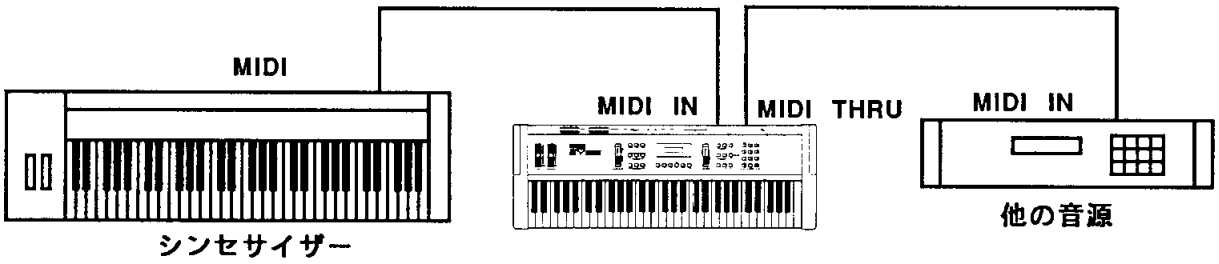
第9図 MIDIコントローラーとSY55の配線



第11図 コンピュータやシーケンサーを使って SY55の音色管理をするときのMIDIの配線



第10図 他の音源と併用する場合のMIDIの配線



デモ曲を聴いてみる

お待たせしました。いよいよSY55のデモ曲を聴いてみることにしましょう。SY55にはあらかじめ，次のデモ曲3曲が内蔵されています。

P1：MoonRock
P2：Min.Rice
P3：Theater

このデモ曲ではSY55の機能がフルに活かされていますので，SY55を理解するには最適です。下記の手順にしたがって操作し，デモ曲を聴いてみてください。

❶SY55→再生装置の順で電源を入れてください（順番を逆にすると「ボン」というノイズが入って再生装置などを傷めることがあります)。SY55のディスプレイには第12図のように表示されます。
❷SY55の左側にあるマスターボリュームを真ん中の位置に，再生装置のボリュームを少しだけ上げてください。
❸SY55の3つ並んだシーケンサーキー（中央より左側中段にある）の［I◀］キーと［▶▶］キーを同時に押してください。ディスプレイに第13図のように表示されます。この位置で［+1/YES］キーを押すと，デモソングの表示が変わっていきます。
❹シーケンサーキーの右下にある［RUN］キーか，パネルの一番右下にある［ENTER］キーを押してください。ディスプレイが第14図のように変わり，演奏が始まります。
❺再生装置のボリュームを少しずつ上げていって，適切な音量に調節してください。ボリュームを上げても演奏が聴こえない時は，いったん電源を切ってからオーディオの配線を確かめ(この場合，MIDIの配線は関係ありません)，もう一度最初から手順を繰り返してください。
❻［EXIT］キーか［STOP］キーを押すと演奏が止まります。
さらに［EXIT］キーを押すと，デモモードに移る前のモードに戻ります。
いかがですか？

SY55 1台でこんなにリアルで迫力のある演奏ができるのです。ドラム，ベースなどたくさんの楽器音が同時に鳴っていましたね。ステレオで再生している人は，左右のスピーカーのいろいろな位置から音が出てくるのに驚いたことでしょう。エフェクター（残響音など）によるサウンドの奥行きもリアルですね。

- リアルなサウンド
- 複数の音色を同時に演奏可能
- デジタルエフェクターを内蔵
- ステレオ再生

といったSY55の特徴が，文章で読むよりも実感できたことと思います。以下のセクションを一つずつマスターしていけば，こんな演奏も夢ではありません。ぜひチャレンジしてみてください。

第12図 SY55の電源投入時のディスプレイ

```
VOICE PLAY
101  Piano
```

第13図 ［DEMO］キーを押したときのディスプレイ

```
DEMO P1:MoonRock
"ENTER" to START
```

第14図 デモ曲を演奏中のディスプレイ

```
DEMO P1:MoonRock
"EXIT"  to STOP
```

音色を選んで演奏する(ボイスプレイモード)

音を出す

音色を1種類ずつ選んで演奏するモードをボイスプレイモードと言います。SY55を通常のミュージックシンセサイザーとして使用する場合は，常にこのモードを使います。

それではSY55にどんな音色が入っているか，実際に音を出しながら確認していきましょう。

SY55をボイスプレイモードにする

通常SY55をボイスプレイモードにするには，

手順

[VOICE]

VOICE PLAY
P01 Piano

とするだけでボイスプレイモードとなり，[VOICE]キーの赤いLED（ライト）が点灯します。ただし，デモモードや，エディットコンペア時（▶P141）には上記のようなディスプレイになりません。

例えばデモモードのときは，

手順

[EXIT]

↓

DEMO P1:MoonRock
"ENTER" to START

[VOICE]

VOICE PLAY
P01 Piano

のように押してください。これでボイスプレイモードに戻ります。

このようにモードによっては，すぐには別のモードに移動できないことがあります。こんなときには[EXIT]キーを押して，そのモードを抜け出てから別のモードキーを押してください。

さあ，これで設定が終わりました。SY55を演奏してみてください。音が鳴るはずです（もし音が出ない場合は，P19にさかのぼって配線を確認し，やり直してください）。

音色を選んだら，演奏する音域や鍵盤の強弱もいろいろ変えてみてください。音域や強弱によって音色や音量が変わるのに気づきましたか？　SY55にはこんなにハイクオリティの音色がたくさん用意されています。

メモリーの音色を選ぶ

それでは別の音色を呼び出してみましょう。SY55ではこのように1種類ずつ呼び出して演奏する音色をボイスと呼んでいます（この用語はSY55を理解する上で大切です）。さらにこのボイスを集めたものをメモリーと呼んでいます。SY55にはプリセット，インターナル，カードという3種類のメモリーが用意されています。それぞれのメモリーの違いは次の通りです。

プリセット……SY55の工場出荷時に，あらかじめ書き込まれたメモリー。64種類のボイスが含まれています。ボイスの書き替えはできません。

インターナル……SY55内部のメモリー。64種類が保存され，ボイスの書き替えも可能です。

カード……SY55のDATAスロットにカードを差し込んだときのみ，使用可能。カードの種類により，64種類または128種類のボイスが保存できます。RAMカードの場合はボイスの書き替えも可能です。

SY55のボイスは，次の手順で呼び出します。

手順

ボイスプレイモードから

VOICE PLAY
P01 Piano

[INTERNAL]

↓

VOICE PLAY
I01 Piano

[+1/YES]/[−1/NO]

VOICE PLAY
I02 Voyager

まず，ボイスプレイモードからメモリーセレクトキーを押してメモリーを選択します。ボイスモードでは，ディスプレイの左下に現在選択しているメモリーが頭文字で表示されます（P=PRESET，I=INTERNAL，C=CARD，C=CARD(MCD64使用時のカードのバンク2を示す)）。その右側の数字がメモリー内の位置

を表すボイスナンバー，次がボイス名を表しています(第15図)。[PRESET]，[INTERNAL]，[CARD]キーを押して，これから説明するようにボイスナンバーを入力するとメモリーとボイスが替わります(ただし，CまたはOはDATAカードを挿入しているときのみ有効)。

次に [+1/YES]/[−1/NO] キーで音色を切り替えます。[+1/YES]/[−1/NO] キーを押すたびにボイスナンバーが増減し，ボイス名が変わっていきます。

また[0]〜[9]キーを押して，数字を選び，[Enter] キーを押すことでも，ボイスが変化します。このとき便利なのが [HOLD] キーです。[HOLD] キーを押すとディスプレイ右上に"Hold"という表示が出，10桁の数字が固定になり，テンキーを押すと1桁の数字が変化します。例えば，"P28 FolkGuitar" で [HOLD] キーを押し，ホールドをかけた状態でテンキーの [1] を押すとボイスは "P21 Trumpet" に変化します。[HOLD] キーを再び押すと，ホールドモードを抜け出します。

また，[HOLD] キーを押して [HOLD] モードに入ったときは，メモリーセレクトキーを押すとすぐにメモリーが切り替わります。

手順

VOICE PLAY
P28 FolkGuitar

[HOLD] キー

VOICE PLAY Hold
P28 FolkGuitar

[1]

VOICE PLAY Hold
P21 Trumpet

[HOLD] キー

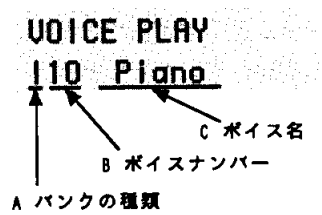
VOICE PLAY
P21 Trumpet

P25の第1表は，SY55の出荷時に記憶されているボイス名を表したものです。上記の方法でメモリーを切り替えながら，それぞれのボイスを試してみてください。

注意点

SY55（TG55でも共通）用のカードMCD64を使用し，カードにボイスをストアしたり，呼び出して使っていく場合，ボイスは64種類をひとまとまりとし，領域を2つに分けて合計128種類のボイスを保存できますが，この2つに分けられた領域をバンクと呼びます。インターナルで保存する領域はメモリーと呼び，カード上ではバンクと呼びますので注意してください。

第15図 ボイスプレイモードのディスプレイの意味



第1表 SY55ボイス(音色)リスト

NO.	ボイス名	EL	MW	AT	ボイスの解説
01	Piano	1	Vib		クラシック，ジャズ，ロックとあらゆるジャンルにマッチするオーソドックスなピアノです。響きはややライブな感じです。
02	Voyager	2	Vib		SFX映画の主題曲に使われそうな，幻想的なコーラスです。単音でメロディーをとると効果的です。
03	Pro55 Brass	2	Brite	Vib	伝統的なアナログのブラスサウンド。アフタータッチでビブラートの量，さらにMWでカットオフをコントロールできます。
04	Elektro-des	2	Brite		バラードのバッキングに最適の，コーラスのかかったエレクトリックピアノです。
05	Zuratus-tra	4	★		4エレメントをフルに使ったオーケストラサウンド。和音よりも5度やオクターブで演奏するのが効果的です。 ★MWでブラスのバランスが変えられます。
06	Dawn Chorus	2	★	Vib	大ホールで聞く聖歌隊のようなコーラスです。 ★MWでカットオフをコントロールしています。
07	GX Dream	2	Vib		弦をはじくようなアタック音と暖かみのあるシンセストリングスを重ねた不思議なシンセサウンド。世界初のポリフォニックシンセ，ヤマハGX1のサウンドを再現してみました。
08	Groove King	2	★	Vib	ファンクミュージックに欠かせないシンセベース。 ★MWでカットオフをコントロールできます。
09	Dist Guitar	4	Brite	Vib	伝統的なディストーションギターです。リアルなフィードバック音もシュミレートしています。ピッチベンダーを使ったソロに最適。
10	Zen Air Bell	4	Vib		エスニックの香りのするサウンド。裏で鳴っているベルの余韻がなんとも深淵です。心理描写のための効果音にも向いています。
11	Full String	2	Brite	Vib	壮大なストリングスセッション。強く弾いたときに1オクターブ下のストリングスが加わるように工夫されています。
12	Jazz Man	4	★	Vib	ミュートトランペットとウッドベースをF3の鍵盤の位置でスプリットさせています。1つの音色でジャズのデュエットができるという，ユニークなボイスです。 ★MWを上げるとノーマルなトランペットになります。
13	Class Piano	2	Brite	Vib	響をしたグランドピアノのようなクラシカルな音のアコースティックピアノです。ソナタや室内楽向き。
14	Rock Piano	2	Vib		アタックのはっきりしたロックピアノです。通常より1オクターブ低くチューニングされているため，ロックンロールのバッキングやベースに最適です。
15	DX E.Piano	1	Vib		FM音源のエレクトロニックピアノです。1エレメントのみで構成されているので16音ポリフォニックで演奏できます。
16	Hard EP	2	Vib		ゴリゴリしたアタック音を含んだエレクトリックピアノ。ソロや低音部のバッキングに向いています。
17	Cry Clav	2	Vib		ワウワウのかかったユニークなクラビサウンド。ユーモラスな効果音としても使えます。
18	Funky Clav	2	Vib		デジタル時代のファンキークラビ。太めのクラビサウンドです。
19	Deep Organ	2	Vib	Vib	速めのロータリースピーカーのかかったオルガンサウンド。軽めのジャズや'60年代ふうのポップスにも向いています。
20	Warm Organ	2			やや遅いロータリースピーカーのかかったオルガン。長い音符で和音を弾くと効果的です。
21	Trumpet	1	Vib		ソロのトランペット。モジュレーションホイールでビブラートをかけながら単音のメロディーを弾くのに適しています。
22	Stab Brass	4	Vib		オクターブ離れた金管楽器にサックスを加えた完全なブラスセクションです。和音で弾くよりも単音のほうがリアルです。
23	Big Band	4	★	Vib	3オクターブもの音域を持つ厚いブラスセクション。アクセント的に単音を弾いてもおもしろいでしょう。 ★MWを上げるとソロトランペットにも使えます。
24	Orch Brass	2	Vib		スフォルツァンド奏法をシミュレートしたステレオ・パンの効果の付いたブラスセクション。単音，和音どちらでも使えます。
25	Synth Brass	2	Vib		ジャンルを選ばないシンセブラス。ソロ，バッキングにも使えるパワフルな音です。
26	Flute	1	Vib		息のかすれまでリアルにシュミレートしたフルートです。クラシカルなソロに向いています。
27	Saxo-phone	1	Vib		ソロのサクソフォンです。強弱のニュアンスやビブラートをうまく活かして演奏するのがコツです。
28	Folk Guitar	2	★		低音の太いフォークギターです。　★モジュレーションホイールを上げるとデチューンがかかります。
29	12 String	2	Vib		豊かな響きを持つ12弦ギターです。アルペジオやリードプレイはもちろん，サスティンペダルを使えばピアノの代わりにも使えます。
30	Mute Guitar	2	Vib		単音でリズムをきざむのに最適なギターサウンド。鍵盤のタッチが弱いときにミュートサウンドが，強いときにサスティンサウンドが得られます。
31	Single Coil	2	Vib		シングルコイルのピックアップを持つエレキギターのサウンド。バッキング向きです。
32	Pick Bass	1	Vib		ピックで弾いたエレキベースのサウンド。また高音部を変わったピアノサウンドとして使ってもおもしろいでしょう。
33	Thumb Bass	2	Vib		鍵盤を弾く強弱でチョッパーベースとピッキングのベースが切り替わります。
34	Syn Bad Bass	2	Vib		パーカッシブなアタック音の入ったシンセベース。シーケンサーでリズミックなフレーズを演奏させるといいでしょう。
35	VCO Bass	2	Vib		アナログシンセふうのシンセベースです。音をのばしたときのうねりが独特です。
36	Violin	2		Vib	リアルなソロバイオリンです。和音で弾くときにはオープンハーモニーにしたほうがよりリアルです。
37	Chamber Str	2		Vib	映画のサウンドトラックを連想するような小編成のストリングスセクションです。これもオープンハーモニーのアレンジが適しています。
38	VCF String	2	Brite		アナログシンセのストリングスサウンドを再現しました。モジュレーションホイールでVCFのような音色変化が得られます。
39	Nova Quire	2	Vib		ボイスとシンセの中間のような印象的なサウンドです。スタッカート気味に単音のメロディーを弾くとおもしろい効果を出せます。
40	Vibra-phone	2	★		ビブラフォンを徹底的にシミュレートしたサウンド。 ★MWを使ってトレモロ効果をより深くかけることができます。
41	Takeri-mba	2	★		竹を叩いたサウンドをもとにしたパーカッシブなサウンド。パーカッションとしてのほかに効果音としても使用できます。　★MWで5度下の音のミックスバランスを変化させることができます。
42	Glocken	1	Brite		クラシック，満歌，童謡とどんなジャンルでも使えるオーソドックスなグロッケンです。
43	Digi Bell	2	Vib		空に消えていくような余韻が美しいシンセベルです。MWを使ってビブラートをかければ，いっそう広がりが得られます。
44	Oriental	2	★		東洋を意識したストリングス。鍵盤を強く弾いたときに4度上の三味線の音が聞こえます。　★MWでストリングスのミックスバランスを変化させることができます。
45	VCO Lead	2	Vib		のこぎり波で作った，古典的なアナログシンセのリードサウンドです。あえて深いリバーブはかけていません。
46	Spirit VCF	2	Vib		SY55のデジタルフィルターをフルに活かした，なんともユーモラスなサウンド。2つのフィルターが個別にプログラムされています。
47	OZ Lead	2	Vib		誰もが1度は耳にしたことのある，代表的なシンセ音。ウィンドコントローラー用の音色としても最適です。
48	Get Lucky	4	Vib		よく聞くシンセ音です。MWで広がり感が付きます。
49	Gamma Band	4	★	Vib	オリエンタルムードいっぱいのアンサンブル。　★MWを上げるとメタルドラムやベルのサウンドが加わります。
50	Metal Reed	2	★	★	ブルージーなハーモニカサウンドです。　★アフタータッチでベンドダウンが，　★MWでトレモロがかかります。
51	Modo-matic	4	★	Vib	コーラスに川のせせらぎのような音を加えた幻想的なサウンドです。　★MWを使ってカットオフを下げることにより，サウンドを完全にカットできます。
52	Data Stream	2	Vib		いくつかの鍵盤を押し続けると，宇宙サウンドが広がります。
53	Mysti-choir	2	Brite		人の声から風の音へと変化していくようなコーラスサウンドです。
54	St. Michael	2	★	Vib	コーラスサウンドに上昇感のあるベルサウンドの余韻を加えてあります。ベルのサウンドは弾いた音の長さに応じて変化します。★MWでカットオフが変化します。
55	Scatter	2	Vib		スタッカート気味に弾くとボイス，音をのばせばフィルターのきいたシンセ音が聞こえるという，風変わりなサウンドです。
56	Triton	2	Vib		スペーシーなシンセサウンド。和音を長く弾くと効果的でしょう。
57	Amazon	4			鍵盤のタッチによってサウンドがさまざまに変化します。
58	Satin Glass	2	Vib		かすかに金属的な響きを持つ，ソフトで広がりのあるシンセサウンド。とくに低域の持続音が魅力的です。
59	Brass Chime	4			ブラスに5度上の音程を持つエレクトリックピアノのウェーブを重ねています。エレクトリックピアノは持続音として使用しているのがユニークです。
60	Piano Mist	2	★		アコースティックピアノにベルサウンドと長めの残響を加えたフィルターのかかったピアノサウンドです。 ★MWでベルサウンドのバランスが変えられます。
61	Xanadu	4	Vib		架空の民族楽器のような独特の響きを持った，ソロ向きのサウンドです。
62	Wd Bass Duo	2	Vib		F3の鍵盤の位置でピアノとウッドベースがスプリットします。
63	Drum set 1				ほとんどのキーに異なるウェーブを割り当てたドラムボイスです。ドラム音やパーカッション音のほかに，ベースやシンセ音も入っています。
64	Drum set 2				Drum Set 1と比較するとBD，SD，TT部分に異なったボイスの組み合わせが使われています。

※EL＝エレメント数，MW＝モジュレーション・ホイール，AT＝アフタータッチ，Vib＝ビブラート，Brite＝ブライトネス，★＝特別な効果がMWあるいはATで得られます。

SY全体の構造は

5つのモードを持つSY55

1つの音色を演奏するボイスプレイのことがわかったところで，SY55全体の説明と［JOB］キーについて話をしましょう。

SY55の機能は下のように大きく5つのモードに分けることができます。

- ボイス（プレイ／エディット）モード
  ……1つの音色を演奏，加工するモード
- マルチ（プレイ／エディット）モード
  ……複数の音色を同時に演奏するモード
- シーケンサー（プレイ／エディット）モード
  ……録音に関するモード
- ユーティリティーモード
  ……MIDIやカードなどに関するモード
- デモンストレーションプレイモード
  ……デモンストレーションプレイを行うモード

といった具合です。

つまり，ボイスモードの中に，演奏に関するプレイモードと，演奏時に選んだ音色を変化させたり，発音の範囲を定めたり，コントローラーの設定を行ったりするモードとして，ボイスエディットモードがあるわけです。これから出てくる「音色の簡単な変更」は，このボイスエディットモードでやっていきます。

P78のツリー図を見てください。大きく分けると5つのモードに分かれるSY55ですが，それが枝分かれして，多くの機能があることがわかりますね。

では，例えば，ツリー図で一番下左に位置する「ボイスモードの選択」という機能に行くにはどうするかといと，各モードに入って，その後にページキー（［◀］/［▶］キー）を使ってたどりつくか，もしくは各モードに入った後に［JOB］キーを使ってそのページに行くわけです。

［JOB］キーは使えば便利なキーなので，簡単にその使い方を説明しておきます。これからガイドツアーの説明は［◀］/［▶］キーで説明を進めていきますが，ここに［JOB］一覧表と各ディスプレイの横にJOBナンバーを書いておきますので，参考にして［JOB］キーでそのページまで行ってみてください。

［JOB］の使い方

［JOB］キーはそのモードに入ってから使っていきます。

ボイスエディットモードであれば，ボイスモードの中にあるわけですから，まず［VOICE］キーを押してボイスプレイモードに入り，その後に［EDIT］キーを押して，ボイスエディットモードに入ります。そこで［JOB］キーとその各ページの持つJOB番号をテンキーで入力。そして，［ENTER］キーを押すとその機能ページに行くわけです。

ジョブナンバーとジョブ名との対応は右表の通りです。

第2表 各モードのJOBナンバー一覧

ボイスエディットモード		ドラムボイスエディットモード		マルチエディットモード		シーケンサープレイモード		シーケンサーエディットモード		シーケンサーレコードモード		ユーティリティーモード	
01	VOICE Mode	01	Wave Assign	01	Voice Select	01	Measure	01	Mixdown	01	Measure	01	Master Tune
02	Wave Select	02	Volume	02	Volume	02	Click	02	Quantize	02	Click	02	Transpose
03	Volume	03	Note Shift	03	Note Shift	03	Sync	03	Delete	03	Sync	03	Vel. Curve
04	Note Shift	04	Tune	04	Tune	04	Track Tch	04	Insert	04	Rec Track Tch	04	Effect on/off
05	Detune	05	Alt. Group	05	Reserve Note	05	Rec Channel	05	Copy	05	Rec Channel	05	MIDI Receive
06	Note Limit/L	06	Pan	06	Pan	06	Rec Filter	06	Erase	06	Rec Filter	06	MIDI KbdTch
07	Note Limit/H	07	EF Balance	07	Effect Level	07	MIDI Control	07	Remove Event	07	MIDI Control	07	Local on/off
08	Vel. Limit/L	08	Vol. Control	08	Effect Source			08	SONG Name			08	Prog. Change
09	Vel. Limit/H	09	Effect Type	09	Effect Type			09	SONG Program			09	Device Number
10	Pan	10	Effect Param	10	Effect Param.			10	SONG Clear			10	Bulk In Prot.
11	EF Balance	11	DRUM Name	11	MULTI Name							11	Bulk Out
12	OSC Frequency	12	DRUM Recall	12	MULTI Recall							12	Bank Select
13	Amplitude EG	13	DRUM Init.	13	MULTI Init.							13	Format
14	AEG R. Scale											14	Save SYN Data
15	AEG LS BP											15	Load SYN Data
16	AEG LS OFS											16	Save SEQ All
17	Sensitivity											17	Load SEQ All
18	LFO Param.											18	Card Song Dir
19	LFO Mod. Depth											19	Save 1 Song
20	Pitch EG											20	Load 1 Song
21	PEG Sens.											21	Del. Card Song
22	Filter Type												
23	FL Cutoff EG												
24	FL R. Scale												
25	FL LS BP												
26	FL LS OFS												
27	Filter Sens.												
28	Element Init.												
29	P. Bend Range												
30	AT P. Bias												
31	Random Pitch												
32	AMOD												
33	PMOD												
34	Cutoff Mod.												
35	Cutoff Freq.												
36	EG Bias												
37	Vol. Control												
38	Effect Type												
39	Effect Param.												
40	VOICE Name												
41	VOICE Recall												
42	VOICE Init.												

音色の簡単な変更(ボイスエディットモード)

SY55に保存されているボイスの音色は，いつでも変更することができます。ゼロからの音作りはあとでくわしく説明するとして，ここでは音色のちょっとしたエディットを体験してみましょう。それでは，ボイスプレイモードから，プリセットのボイスナンバー13 "ClassPiano" を選んでください。このボイスの音色をエディットしてみることにします。

ボイスをエディットするときには，ボイスエディットモードを使います。

手順

ボイスプレイモードから

[EDIT]

としてみてください。[EDIT]キーの赤いLEDが点灯します。これで，SY55がボイスエディットモードに入りました（あるモードになることをこのように言います）。

ところで，SY55は非常に多くの機能を持っていますので，それぞれの機能に対して，その数だけつまみやスライダーを用意すると，とてもパネルには入りきりません。

そこで，SY55のプログラミングでは音作りに必要な項目（これをパラメータと呼びます）をディスプレイに呼び出して，数値を変更するという方法を使います。

試しに，ここでPAGE[◀]/[▶]キーを何度か押してみてください。ディスプレイが次々に切り替わるはずです。これがSY55のパラメータで，それぞれのディスプレイをページと呼びます。1つのページに複数のパラメータが表示されることもあります。それでは第16図のようなページが出るまで，PAGE[◀]/[▶] キーを押してください。

ディスプレイの上段に"＼"（バックスラッシュ）の文字が含まれているときは，[EXIT] キーを1回押してから，PAGE[◀]/[▶] キーを押してください。

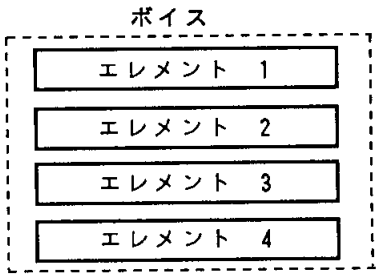
このディスプレイはSY55のウェーブ（波形）を選ぶページです。SY55の音源についてはあとで詳しく説明しますが，このパラメータがボイスの個性を決定するもっとも大事なパラメータであることは覚えておくといいでしょう。

ディスプレイの右上の "EL1" は現在選ばれているエレメントを表します。また，ディスプレイの左上の文字が

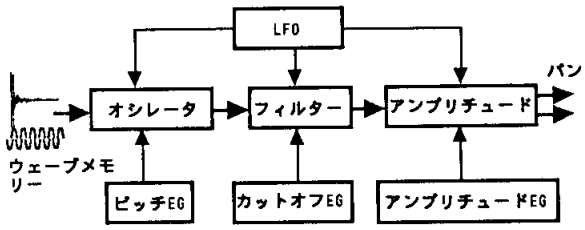
第16図 ウェーブを選択するページ　JOB 02

```
<Piano    >    EL1
▶P01 P48  ***  ***
```

第17図 ボイスの構成



第18図 エレメントの構造



現在選ばれている波形の名前，左下の文字と番号は波形がメモリーされているメモリーとナンバーを表します。

ここでエレメントという新しい言葉が出てきました。このエレメントは，SY55のボイス構成をする最小単位となる要素音のことで，SY55のボイスは最高4種類のエレメントを組み合わせて作られています(第17図)。要素音とは言っても，1つのエレメントは第18図のような構造を持つ，独立したシンセサイザーのように働きます。そこで，ボイスは最高4台のシンセサイザーを組み合わせたものということになります。

エレメントについてはP46で詳しく説明しますので，ここではこのように考えてください。SY55のボイスを作るには，必要に応じて4種類のエレメントを組み合わせます。複数のエレメントを使用するときは，それぞれ

のエレメントに対して独自に音色を作るということです。

ここで［⇨］キーを押してみてください。ディスプレイ下の“▶”が右の位置に移動し，右上の表示が“EL2となります。これでエレメント2のウェーブが変更可能になり，エレメント2では“Piano Np”のウェーブを使用しているということです。エレメント3や4の位置に“＊＊＊”と表示されているのは，これらのエレメントがオフであることを表しています。つまり，このボイスはエレメントを2つ使用しているということです。

さて，ディスプレイのカーソルをエレメント1に戻し，ここで［+1/YES］キーまたは［−1/NO］キーを押して，ディスプレイがどう変化するかを見てください。キーを1回押すごとに波形のナンバーが1つずつ上下し，波形の名前が切り替わるはずです。また，キーボードを弾いて音色がどう変化するかも確認してください。どうですか，ウェーブを変えるだけでキャラクターがガラリと変わりますね。

注意点

キーボードを押さえている状態で数値を変えても，鳴っている音色は変化しません。これは故障ではありません。キーボードを弾きなおせば，最後に設定した音色を聞くことができます。［+1/YES］/［−1/NO］キーやデータエントリースライダーを操作しているときに音色の変化を聞きたい場合は，数値を変更するたびにキーボードを弾きなおしてください。

SY55には74種類のウェーブが用意されています。同じようにエレメント2のウェーブを変化させ，いろいろ組み合わせを試してみてください（◘P48）。

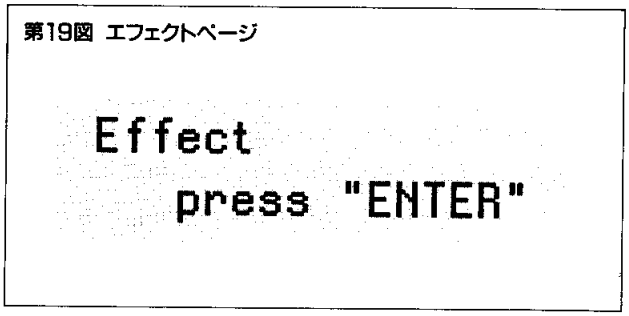
今度は，データエントリースライダーを上下に動かしてみましょう。これでもウェーブが変わります。データエントリースライダーは基本的に［+1/YES］/［−1/NO］キーと同じ働きをしますが，［+1/YES］キーや［−1/NO］キーではウェーブナンバーが1つずつ上下したのに対し，データエントリースライダーを使えば連続的に変化させることができます。ここではエレメント1のウェーブを“Itopia”（P32），エレメント2のウェーブを“Harp”（P37）にしておきます。

注意点

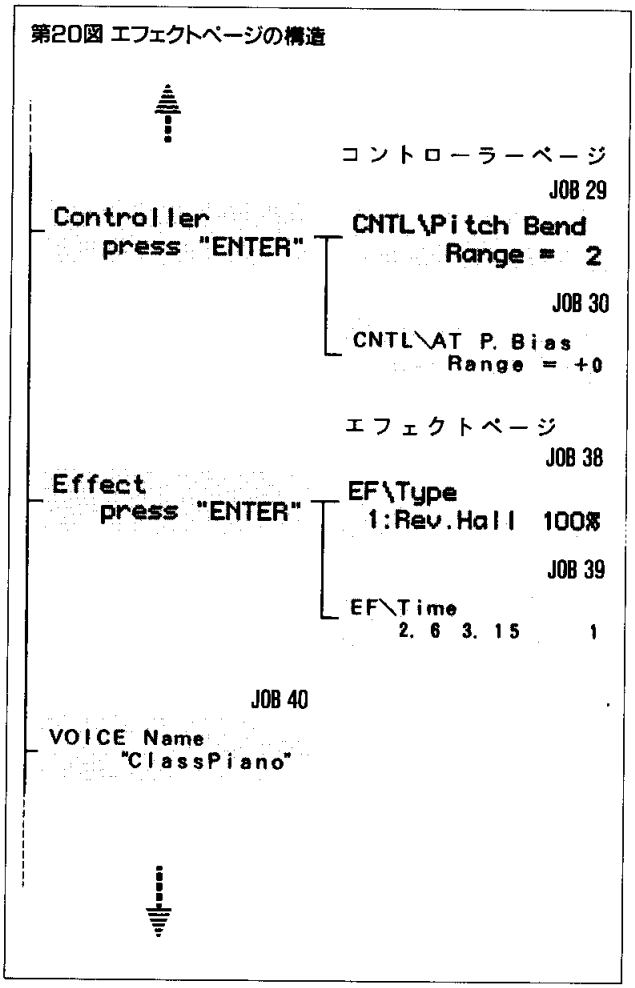
SY55のウェーブの中には，効果音などを作るときに有効なホワイトノイズも含まれています。ウェーブを選んでいるときに“シャー”というノイズが聞こえても，故障ではありません。

音色のキャラクターは様々な要因により変わってきます。たとえば，ピアノの波形を選んでもアンプリチュードEG（◘P51ページ）がピアノのような減衰音の設定になっていなければ，ピアノには聞こえません。

第19図 エフェクトページ



第20図 エフェクトページの構造



さて，ほかのページも見てみましょう。

手順

ボイスエディットモードから，

```
<Itopia  >    EL1
▶P32 P37 *** ***
```

PAGE[◀]/[▶]

```
Effect
   press  "ENTER"
```

としてください。第23図のページが呼び出されるまでPAGE[◀]/[▶]キーを押します。このページは音色にさまざまな効果を加えるエフェクトというセクションのページですが，さきほどのウェーブを選択したページとはようすが違いますね。試しに[+1/YES]/[−1/NO]キーを押したり，データエントリースライダーを動かしてみても，何も変化はありません。このページはエフェクトのパラメータを呼び出すためのページなのです。SY55ではパラメータの数が多いため，いくつかのセクションで第20図のように一つ下の階層にまとめてあります（この階層の考え方については，あとで説明します◘P49）。

第19図のディスプレイは「ここからエフェクトのページに入ります。よければ[ENTER]キーを押してください」という意味になります。

それでは，

手順

```
Effect
   press  "ENTER"
```

[ENTER]　　JOB 38

```
EF\Type
 1:Rev. Hall  100%
```

第21図 エフェクトタイプを決定するページ

```
                    JOB 38
EF\Type
 1:Rev.Hall    100%
```

としてください。これでエフェクトのページが見れるようになりました。ここでPAGE[◀]/[▶]キーを押してみてください。2ページ分の画面が切り替わります。

最初の画面（第21図）はエフェクトの種類を選ぶ画面です。SY55には高性能なマルチエフェクターが内蔵されています。この画面でリバーブ，ディレイなどの効果を選びます。今エディットしている"ClassPiano"ではエフェクトとして"Rev. Hall"が選ばれていますね。これをディレイに変えてみましょう。

手順

JOB 38

```
EF\Type
 1:Rev. Hall   100%
```

[+1/YES]/[−1/NO]　またはデータエントリースライダーを動かす
↓

```
EF\Type
 9:Delay       100%
```

としてください。[+1/YES]/[−1/NO]キー，データエントリースライダーどちらを使ってもかまわないときにはこの表記を使うことにします。

これでエフェクトのタイプはディレイ（エコー）が選ばれました。次に，

手順

```
EF\Type
 9:Delay       100%
```

PAGE[◀]/[▶]　　JOB 39

```
EF\Time        : ms
  100   100     20
```

としてください。ディスプレイの下の数字は，ディレイタイム(最初のエコー音が出るまでの遅れ時間)，フィードバックのディレイタイム（2回目以降のエコー音の遅れる時間)，フィードバックのゲイン(エコーが繰り返される回数）の3つのパラメータの設定を表しています。コンパクトエフェクターのつまみにあたる部分ですね。

最初の数字の下にアンダーラインがあるのに気がつきましたか？　このアンダーラインはカーソルと言い，現在変更可能なパラメータを表します。1つのページに1つのパラメータであればとくに意識する必要はありませんが，この場合のように3つのパラメータが1つのペー

第22図 エフェクトのパラメータを決定するページ

```
                                JOB 39
EF\Time          : ms
   100  100    20
```

ジに入っているようなときには，[⇦]/[⇨] キーでカーソルを移動し，変更するパラメータを選択します。

第22図の状態で [+1/YES]/[−1/NO] キーまたはデータエントリースライダーを使って数値を“100”に設定してください。次に [⇦]/[⇨] キーでカーソルを移動し，中央の数値を“152”に，右の数値を“45”に設定します。なお，エフェクトはボイス全体，つまりこのボイスで使用している全エレメントに対して働きますので，エフェクトのページでは，とくにエレメントを指定する必要はありません。

SY55を弾いてみましょう。最初の音が変化しましたね。わずか2種類のパラメータをエディットするだけでこんなに音が変わります。このようにどのページでも簡単に音が変更できるのがSY55の特徴です。まだまだ変えられる部分はいくらでもありますが，ガイドツアーではこの辺でよしとしましょう。次のセクションに入るためにボイスエディットモードを抜けることにします。

手順

```
                    EF\Time        : ms
                       100  152    45
[EXIT]
  ↓
                    Effect
                       press  "ENTER"
[EXIT]

                    VOICE PLAY
                    P13E ClassPiano
```

[EXIT] キーは，あるモードを抜け出すのに使用します。最初の [EXIT] でエフェクトのページを抜け出し，次の[EXIT] でボイスエディットモードを抜け出します。ボイスナンバーの横に [E] (Eの反転マーク) が出ました。これは最初に入っていた音色がエディットされたことを示します (➡P34)。

エディットの基本操作

解説

簡単な音色の変更（ボイスエディットモード）が終わったところで，SY55をエディットするための基本操作の説明をしておきましょう。

SY55の機能はP78のようなツリー構造になっています。そして，その機能は大きく次の5つに分けることができるという話はP26でも説明しました。

そのなかで，デモ曲を聞かせるデモプレイモードは別として，演奏に関係ある部分はボイスモードと，マルチモード，シーケンサーモードになります。そして，そのボイスモードと，マルチモード，シーケンサーモードで使うデータをエディットする場合に使うのが[EDIT/COMPARE] キーで，このキーを押すとボイスエディットモード，マルチエディットモード，シーケンサーエディットモードに入るわけです。

では，手順を説明していきましょう。

①現在の位置を確認，エディットモードへ入ります。

SY55は電源を入れると，電源を切った前の状態で動き出します。P78のようなツリー構造で現在の動作位置が各エディットモードやユーティリティーモードなどより1つ下の階層（階層の説明は➡P49）にいる場合は各エディットモードにすぐに移れないので [EXIT] キーを押し，階層を抜け出します。

1回 [EXIT] キーを押すと，各エディットモードかユーティリティーモードへ，2回キーを押すとボイスプレイモードかマルチプレイモード，シーケンサープレイモードへ抜けます。その場合は [EDIT/COMPARE] キーを使ってエディットモードに入ります。

②エディットモードに入ったらPAGE [◀]/[▶] で各パラメータを選びます。

この際場合によっては，[ENTER] キーを押します。

③[⇦]/[⇨] でカーソルを変更したい項目や数値のところに移動させます。

④数値の変更は [+1/YES]/[−1/NO] キー，またはデーターエントリースライダーで行います。

⑤ここで [EDIT/COMPARE] キーを押すと，エディット以前の音を聞くことができます。

⑥ [EXIT] キーもしくは各モードキーを押すと，エディットが完了になります。

ドラムボイスとは?

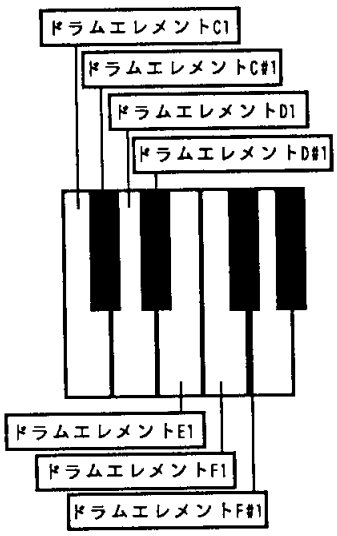
ここで，SY55ならではのユニークなボイスの1つを紹介しましょう。では，ボイスプレイモードでプリセットのボイスナンバーの63か64を選んでください。

SY55に入っているドラムやパーカッション音が聞こえてきましたね。しかも鍵盤ごとに別の楽器音が入っています。これがドラムボイスです。各メモリーのボイスナンバー63，64はドラムボイス専用のメモリーになっているのです（ここでは，区別のためにボイスナンバー1～62をノーマルボイスと呼びます。このボイスナンバー63，64にはノーマルボイスを保存することはできません)。では，ガイドツアーを進める前にこのドラムボイスについて説明しておきましょう。

ドラムボイスはリズムマシンのような働きをするボイスです。ドラムボイスはドラムエレメントというドラムボイス独自のエレメント（▶P44）から構成され，SY55のキーボードのC1～C6（キーボードの鍵盤を表す呼び方です。C3はSY55のパネルに表示してあります)までの61鍵にそれぞれエレメントが1つずつ割り当てられています（第23図)。

ドラムボイスではエレメントは多いのですが，各エレメントのパラメータはシンプルです(第24図)。通常ドラムボイスのエレメントにはドラム音のウェーブが割り当てられていますが，ノーマルボイスとまったく同じウェーブを選択することもできます。ただし，エンベロープは固定になっていて，ウェーブのデータを一定時間読み出すだけになります。

第23図 ドラムエレメントの配置



ドラムボイスのエディット

ドラムボイスをエディットしたいときは，ノーマルボイスと同じ手順でボイスエディットモードに入ります。

手順

ボイスプレイモードから

VOICE PLAY
P63 Drum set 1

[EDIT]

JOB 01

↓

DRUM Wave Assign
C3:Crash =P70

PAGE[◀]/[▶]

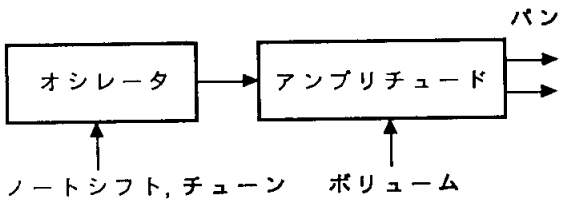
JOB 02

DRUM Volume 127
C3:Crash =127

ボイスプレイモードからボイスナンバーの63または64を選び，[EDIT] キーを押すとドラムボイスのボイスエディットモードに入ります。次にPAGE[◀]/[▶]キーで画面を切り替えて変更したい要素を選びます。[⇦]/[⇨] キーでアンダーラインを変更したいパラメータに移動し，[+1/YES]/[−1/NO] キーまたはデータエントリースライダーで数値を変更するのは，ノーマルボイスのエディットと同じです（なお，鍵盤を弾いてキーナンバーを変更することもできます)。

PAGE[◀]/[▶]キーで一通りページをながめてみてください。ドラムボイスにもエレメントごとに設定するパラメータと，ボイス全体で設定するパラメータがあります。ここではエレメントごとのパラメータとして，ノーマルボイスと同じようにウェーブを選択してみます。

第24図 ドラムエレメントの構図



手順

ボイスエディットモードから

PAGE[◀]/[▶]　　JOB 01

↓

DRUM Wave Assign
C1:BD2　　=P60

[⇦]/[⇨]

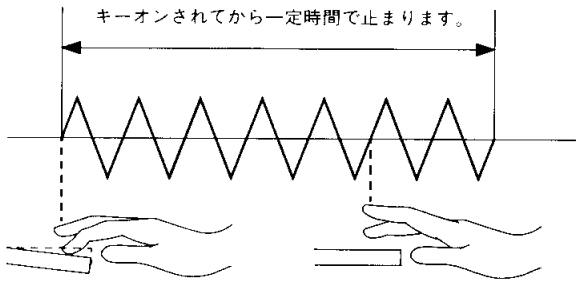
DRUM Wave Assign
C1:BD2　　=P60

としてください。ディスプレイ左下がSY55の鍵盤のキーナンバー位置。右下がその鍵盤に割り当てられているウェーブの種類，右下がその位置のドラムエレメントで選択されているウェーブナンバーを表しています。カーソルが右でも左でもノートナンバーのほうは変更可能な状態になっています。この状態でMIDIキーボードのC_1（SY55 61鍵の最低音のC）を弾きながら，カーソルを右下に移動し，[+1/YES]/[−1/NO]キー，またはデータエントリースライダーでウェーブを切り替えていってください。

通常ドラムボイスのエレメントにはドラム音のウェーブが割り当てられていますが，ノーマルボイスとまったく同じウェーブを選択することもできます。ただし，ノーマルボイスで持続音として使っていたウェーブは鳴り方が変わります。鍵盤を弾くとデータを一定のレベルで読み出し始め，鍵盤を押さえ続けるかあるいは離すにかかわらず，一定時間読み出したところで止まります（第25図）。

鍵盤を弾き直すことにより，ディスプレイ下段左側に表示されたキーナンバーは，カーソルの位置にかかわらず，いつでも変更することが可能です。

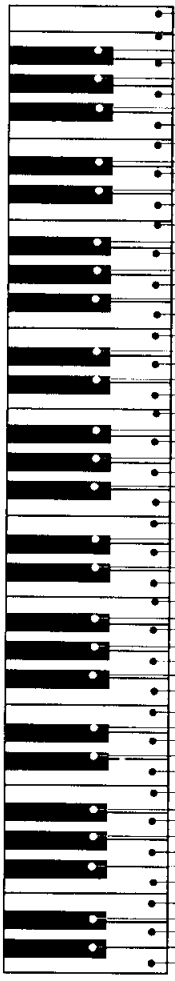
第25図 ドラムボイスの発音



また，カーソルを左側に移動することにより[+1/YES]/[−1/NO]キーかデータエントリースライダーでキーナンバーを変更することも可能です。このようにドラムエレメントごとに設定できるパラメータとしてはボリューム，音程，パンなどがあります。また，ボイス全体に働くパラメータとしてはエフェクトがあります。このエフェクトの内容はノーマルボイスと全く同じです。

さて，[EXIT]キーを1回（または2回）押して，または[VOICE]キーを押してボイスプレイモードに戻りましょう。必要ならばノーマルボイスと同じ手順でインターナルやカードに保存することもできます。ただし，ドラムボイスはボイスナンバー63〜64の位置以外には保存できませんので，注意してください。

〈第3表〉 Dram Set 1.2 キーアサイン表



Key	Wave Name	Wave No.
C6	Syn Bass	P28
B5	Syn Bass	P28
A#5	Syn Bass	P28
A5	Syn Bass	P28
G#5	Syn Bass	P28
G5	Syn Bass	P28
F#5	Syn Bass	P28
F5	Syn Bass	P28
E5	Syn Bass	P28
D#5	Syn Bass	P28
D5	Syn Bass	P28
C#5	Syn Bass	P28
C5	Syn Bass	P28
B4	Bulb	P57
A#4	Vocal Ga	P53
A4	Vocal Ga	P53
G#4	Bell Mix	P58
G4	Bottle	P51
F#4	Bottle	P51
F4	Bottle	P51
E4	Styroll	P56
D#4	Shaker	P74
D4	Ride	P71
C#4	Bamboo	P54
C4	Vibe Np	P50
B3	Vibe Np	P50
A#3	Claps	P72
A3	Claps	P72
G#3	Popping	P26
G3	Popping	P26
F#3	Tube	P52
F3	Tube	P52
E3	Tube	P52
D#3	Ride	P71
D3	Ride	P71
C#3	Crash	P70
C3	Crash	P70
B2	HH open	P69
A#2	Crash	P70
A2	HH close	P68
G#2	Shaker	P74
G2	Cowbell	P73
F#2	Claps	P72
F2	Tom 2	P67
E2	SD 2	P63
D#2	Rim	P65
D2	Tom 2	P67
C#2	SD 1	P62
C2	Tom 2	P67
B1	Tom 2	P67
A#1	SD 3	P64
A1	BD 2	P60
G#1	BD 1	P54
G1	Tom 1	P66
F#1	Tom 1	P66
F1	Tom 1	P66
E1	Tom 1	P66
D#1	BD 3	P61
D1	BD 3	P61
C#1	BD 1	P59
C1	BD 1	P59

変更した音色を保存する(ボイスストア)

音作りって楽しいでしょう？　ただここで一つ注意してほしいのは，ここで行ったのはあくまでも一時的な変更だということです。今変更した内容は，新たにメモリーに保存しておかないと，別のボイスに変更したときに消えてしまいます。

SY55では新しく作ったボイスや，すでにある音色や変更したボイスをインターナル（SY55本体）または別売のカードのバンクに保存することができます（プリセットメモリーは音色の読み出し専用です)。インターナルのメモリーはSY55に内蔵された書き替え可能なメモリーです。工場出荷時には，すでに（プリセットメモリーと同様の）64種類のボイスがメモリーされていますが，インターナルのボイスは新しいボイスに書き替え可能です。カードにボイスを保存するには，別売のMCD32またはMCD64といういずれかのデータカードをフロントパネルのDATAカードスロットに挿入します。MCD32には64種類，MCD64には128種類（2メモリー分）のボイスを保存することができます。

どちらのメモリーでも一度ボイスを保存しておけば，SY55の電源を切ったりカードをスロットから抜いてもデータが消えることはありません。また，新しいボイスをあるボイスナンバーに保存すると，それまでそのボイスナンバーに保存されていたボイスは消えてしまいます。新しく作ったボイスやすでにあるボイス（インターナル，プリセット，カードのいずれのメモリーでもかまいません）を変更した音色をインターナルやカードに保存する場合は，ボイスプレイモードを使います。その手順は次の通りです。

手順

ボイスプレイモードから　　VOICE PLAY
※ E マークは，その音色が変更されたことを示しています。　　101 E Piano

[STORE]
↓　　STORE 101
→101:Piano

[CARD]
↓　　STORE 101
→C10:Sax1

[+1/YES]/[−1/NO]　またはデータエントリースライダーでボイスナンバーを選択
↓
STORE 101
→C12:Sax3

[ENTER]
↓　　STORE 101　Sure?
→C12:Sax3

[+/YES]　　Completed!

ボイスプレイモードから［STORE/COPY］キーを押すと，ボイスストアモードとなります。この状態から保存する先のメモリーとボイスナンバーを指定します。ここではカードですから［CARD］，［+1/YES］/［−1/NO］またはデータエントリースライダーでボイスナンバーを選択します。また，データカードでMCD-64を使用し，2つのバンクを使用しているときはカード内のメモリーも［CARD］で切り替えることができます。メモリー1の時は“C”が，メモリー2の時は“D”が表示されます。ここで［ENTER］キーを押すと，ディスプレイに“Sure?”（いいですか？）と表示されます。このままボイスを保存してしまうと，前にその位置にあったボイスが消えてしまうため，確認のためにSY55が質問しているわけです。この質問に［+1/YES］キーを押すとデータの書き込みが始まります。書き込みが終了すれば“Completed!”（完了）と表示されます。

途中で気が変わったり作業を中断したいときには，“Sure?”と表示された段階で［−1/NO］を押せば，ストア先を選ぶ画面に戻ります。また，［EXIT］キーを押すと，最初の画面に戻ります。

注意点

インターナルのメモリーのボイスは，機器の故障あるいは誤操作などのため，データが壊れてしまうことがあります。大切なボイスはカード等で必ずバックアップ（スペア）を取っておいてください。また別売のデータカードMCD32またはMCD64も静電気などの影響でボイスデータが消えてしまうことがあります。大切なボイスには二重のバックアップを取ることをおすすめします。

複数のボイスを同時に演奏する(マルチプレイモード)

このページではSY55の内蔵シーケンサーを使って4小節程度の音楽を作る準備をします。

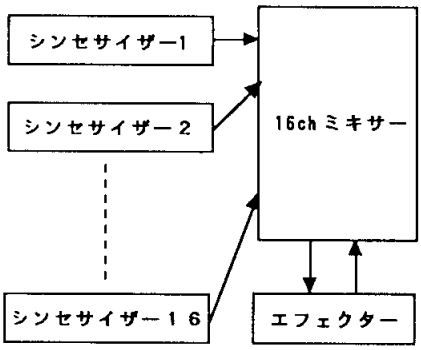
今から作る例題曲では，ドラムを1種類と仮定すると7種類の楽器音を使いますが，その7つの楽器音を自由にコントロールするために，まずやっておかなければいけないことがあります。それが，ここで説明するマルチプレイモードです。

マルチプレイモードを選択する

SY55にはボイスを1種類ずつ演奏するボイスプレイモードのほかに，複数のボイスを同時に演奏するマルチプレイモードというモードがあります。ここでちょっと，最初に聴いたデモ曲を思い出してください。いくつもの楽器音が同時に演奏されていましたね。あの状態がマルチです。マルチプレイモードは，内蔵のシーケンサーを使って，デモ曲と同じように複数のボイスを同時に演奏するのに使用します。つまり，マルチモードのことをよく知っておかないと，シーケンサーは使いこなせないということです。では，マルチモードについて説明をしていきましょう。

マルチプレイモードとは，最大16種類のボイスに1系統のエフェクトを組み合わせたセッティングのことです。このモードの中で，1～16のMIDIチャンネルそれぞれにボイスナンバー，ボリューム，パン，さらにエフェクトを設定します（マルチに含まれるすべてのボイスで1系統のエフェクトを共有します。ボイスごとにプログラムされたエフェクトはマルチでは無効になります)。16台のシンセサイザーにエフェクター1台をミキサーにつなぎ，それぞれのセッティングをメモしたものがマルチだと考えればいいでしょう（第26図)。

第26図 マルチの考え方



ボイスプレイモードから[MULTI]キーを押すと，[MULTI]キーのLEDが点灯します。これがマルチプレイモードです。シーケンサーなどを使って複数のボイスを同時に演奏するときには，必ずこのモードを選択します。モードがうまく変更できない場合は，[EXIT] キーを押してから [MULTI] キーを押してください。

マルチはボイスと同じように，プリセット，インターナル，カードという3種類のメモリーに保存されています(ここでいうカードとは，DATAスロットに差し込むデータカードのことです)。それぞれのメモリーの違いは，次の通りです。

プリセット……SY55にあらかじめ書き込まれたメモリー。16種類のマルチが含まれています。

インターナル……SY55内部のメモリー。16種類のマルチが含まれ，書き替えも可能です。

カード……SY55の前面パネルにあるDATAスロットにデータカードMCD32またはMCD64を差し込んだときのみ使用可能。MCD32には16種類，MCD64には32種類のマルチ（つまり2メモリー分）が保存でき，書き替えも可能です。

マルチの選択方法もボイスプレイモードとよく似ています。

手順

マルチプレイモードから，

```
MULTI PLAY
P01 POP
```

[INTERNAL]

```
MULTI PLAY
101  POP
```

[+1/YES]/[−1/NO]または[2]キーを押して

[ENTER] を押す

```
MULTI PLAY
102  ROCK 1
```

ここではインターナルのマルチの2を選択することにしましょう。

MIDIチャンネルごとにボイスを割り当てる

マルチで最初に行う作業は，1〜16のMIDIチャンネルごとにボイスを割り当てることです。つまり最大16種類のボイスをバラバラにシーケンサーでコントロールできるようにするわけです。ボイスを割り当てる手順は次の通りです。

手順

マルチプレイモードから

```
MULTI PLAY
102  ROCK 1
```

PAGE[◀]

↓

```
<Pick Bass >
CH 1=P32
```

[◁]/[▷]キーでアンダーラインをディスプレイ下段右側のボイス番号のところに移動させます。
[+1/YES]/[−1/NO] またはテンキーを押してから [ENTER] キーを押すと，ボイスナンバーが変更されます。

マルチプレイモードからPAGE[◀]キーを押すと，インストセレクトのディスプレイに変わります。ディスプレイ左下がMIDIチャンネル，右下がそのチャンネルに割り当てられたボイスナンバーを表してます。カーソルがボイスナンバーの下にあるときは，現在ボイスナンバーが変更可能であるという意味です(第27図)。この状態から[+1/YES]/[−1/NO]キー，または[0]〜[9]キーを押して[ENTER]キーを押し，ボイスを選択します。

ディスプレイの上段には，そのMIDIチャンネルに割り当てられたボイスの名前が表示されます。

ただし，マルチで使用するボイスは，マルチと同じメモリー（この場合はインターナル）またはプリセットからしか選べませんので注意してください。インターナルのマルチでカードのボイスを選んだり，カードのマルチでインターナルのボイスを選ぶことはできません。ここではボイスナンバーP33の "Thumb Bass" を選択します。これでMIDIチャンネル1にこのボイスが割り当てられます。

第27図 ボイスナンバーが変更可能な状態

```
<Pick Bass >
CH 1=P32
```

次に [⇦]/[⇨] キーを使ってアンダーラインをディスプレイ左下のMIDIチャンネルの位置に移動してください（第28図）。これでMIDIチャンネルが変更可能になりましたので，[+1/YES]/[−1/NO] キーを使ってMIDIチャンネルを2に設定してください（第29図）。[⇦]/[▷] キー

第28図 MIDIチャンネルにカーソルを移動

```
<Pick Bass >
CH 1=P32
```

第29図 MIDIチャンネルを2に変更する

```
<PeepOrgan >
CH 2=P19
```

第30図 ボイスナンバーを選ぶ

```
<Peep Organ>
          CH 2=P19
```

でアンダーラインを右に移動し，ボイスナンバーP33の"Thumb Bass"を選択します（第30図）。

以下，同じ手順でMIDIチャンネル8まで次のようにボイスを割り当ててください。

MIDIチャンネル1＝P33　Thumb Bass
MIDIチャンネル2＝P16　Hard EP
MIDIチャンネル3＝P03　Pro5. Brass
MIDIチャンネル4＝P27　Saxophone
MIDIチャンネル5＝P21　Trumpet
MIDIチャンネル6＝P56　Triton
MIDIチャンネル8＝P63　Drum Set

これで準備ができました。PAGE[▶]キーを押せばマルチプレイモードの最初の画面に戻ります。なお，あとで説明するマルチエディットモードでも，ボイスを選択することができます。

注意点

[0]～[9]キーを押した後に，[ENTER]キーを押す場合，16以上の数値を指定すると自動的にCH16に指定されます。

各MIDIチャンネルに割り当てたボイスの内容をインターナルやカードに書き込むには，エディットモードでの操作が必要です。

プレイモードで変更した内容は一次的なものであり，ストアすることはできませんのでご注意してください。

内蔵シーケンサーで録音する

では，さっそく内蔵シーケンサーの使い方についてガイドツアーを始めましょう。このツアー用に短い4小節ほどの楽譜を用意しました(譜例1)。この楽譜を入れながら，シーケンサーの録音（使い方）を説明していきます。

それでは，シーケンサーの録音です。

先ほど「複数のボイスを同時に演奏する（マルチプレイモード（P35）」で各MIDIチャンネルに設定したボイスをもう一度確認してください。音色の確認はマルチモードで行います。これらの各MIDIチャンネルが譜例で使用するシーケンサーの各トラックに対応します。

シーケンサートラックの設定方法

TR1 MIDIチャンネル1	P33	Thumb Bass
TR2 MIDIチャンネル2	P16	Hard EP
TR3 MIDIチャンネル3	P03	Pro5.Brass
TR4 MIDIチャンネル4	P27	Saxophone
TR5 MIDIチャンネル5	P21	Trumpet
TR6 MIDIチャンネル6	P56	Triton
TR7 MIDIチャンネル7		off
TR8 MIDIチャンネル8	P63	Drum Setl

手順

マルチプレイモードの状態から

[SEQ]

```
SONG   1:NewSong
M001  T120   4/ 4
```

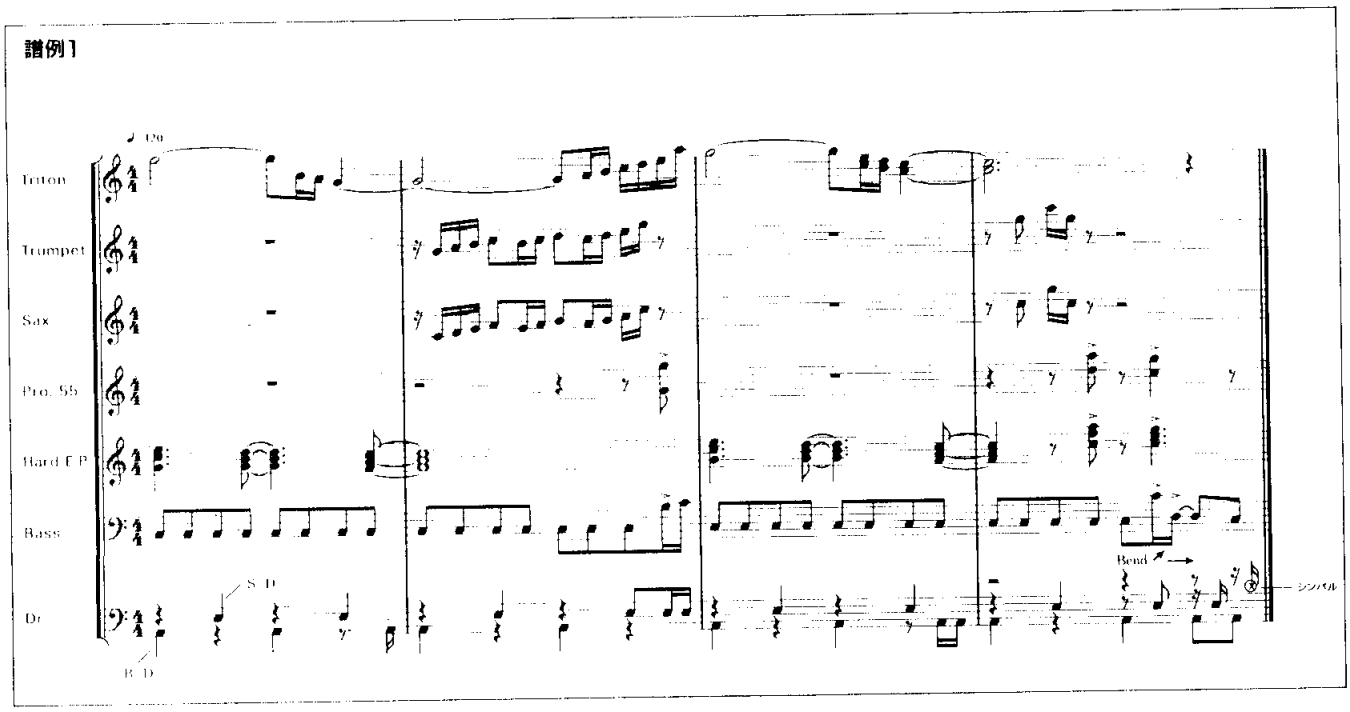
では，まずシーケンサープレイモードに入ります。手順は上に示したとおりです。

これでシーケンサープレイモードに入りました。[SEQ]キーを押すと，必ず最初にこのディスプレイが表示されます。ディスプレイ上段に今選ばれているソング番号とソング名が，下段には左から今いる小節番号，テンポ，拍子が表示されています。

[⇦]/[⇨]（カーソル)キーを使ってソング番号のところへカーソルを持っていき，空いているソング（ソング名が"NewSong"のもの）を見つけます。ソングの変更はデータエントリースライダーあるいは[+1/YES]/[−1/NO]キーで行います。

使用するソングを決めて，さっそくトラック1にベースラインから録音していきましょう。

譜例1



まず，シーケンサーのレコードモードに入ります。

手順

シーケンサープレイモードの状態から
[RECORD]

```
repl              TR1
M001 T120   4/ 4
```

これで録音準備状態に入りました。ディスプレイ上段の表示が少し変わりました。左に録音タイプ，右に録音トラックを表示しています。

ここでまず拍子を設定するのですが，この曲の場合4/4拍子で初期値と同じため，変更する必要はありません。変更したい場合は，拍子表示の下にカーソルを持っていき，[+1/YES]/[−1/NO] キーなどを使って行います。

次に録音するトラックを [SELECT] キーを押しながら，各トラックを指定するキー(緑の文字で書かれている[TR1]〜[TR8]) を押し，設定していきます。ベースはトラック1 で，[TR1]ですね。設定が終わったらカーソルキーを使ってカーソルをディスプレイ上段右に持っていきます。

手順

シーケンサーレコードモードの状態から
[SELECT]+[TR1](トラック1)

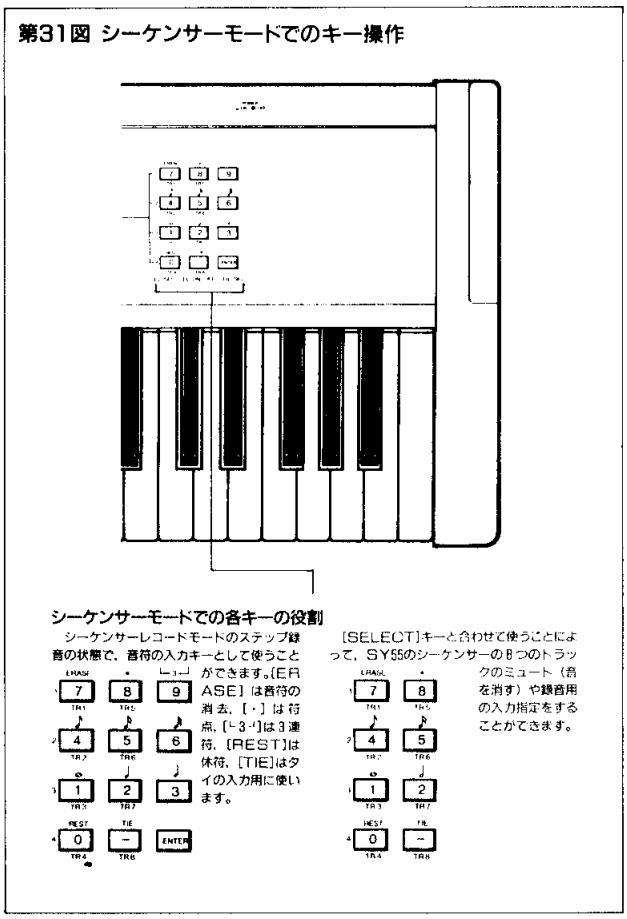
```
Rec Track      TR1
 * * * * * * * *
```

[SELECT] キーを押しながら [TR1] キーを押します。ディスプレイ下段はすべて“＊”マークになっていますが，これはどのトラックにも何も録音されていないことを示しています。ディスプレイ上のトラック表示は左から右へとトラック1〜8と並んでいます。

SY55の内蔵シーケンサーを使った録音方法は大きく分けてリアルタイム録音とステップ録音，ほかにオーバーダブ，パンチイン／アウトなどがありますが，ここではリアルタイム録音を使用します。ステップ録音などについてはのちほど詳しく「シーケンサーを使ってみる(P57)」で説明します。

まず，録音タイプを選びます。リアルタイム録音には，一度録音したものにさらに録音を重ねていくオーバーダブ，録音したところだけデータが入れ代わるリプレイス，

第31図 シーケンサーモードでのキー操作



ある部分を正確に入れ替えるパンチイン／アウト録音(詳しくはリファレンスの項目を参照) の3種類ありますが，ここではリプレイス録音を選びます。

手順

シーケンサーレコードモードの状態で
カーソルキーでカーソルをディスプレイ上段左に持っていき
[+1/YES]/[−1/NO] キーを使って“repl”を選びます。

```
repl              TR1
M001 T120   4/ 4
```

次に録音するときのタイムの目やすになるメトロノームのクリックを設定します（クリックのボリュームはSY55本体の背部にあるClick Volumeで調節できます)。

手順

シーケンサーレコードモードの状態で

PAGE [▶]

[+1/YES]/[−1/NO]

```
repl            TR1
  Click=play/rec
```

右向きのページキーと [+1/YES]/[−1/NO] キーで，メトロノームがどの状態で鳴るかを選びます。ここでは"play/rec（つまり再生と録音）"の状態で鳴るように選んでおきましょう（この設定以外にも全部で4つの設定が選べます◘P62）。もう一度ページキー，今度反対のPAGE [◀] を押すと最初の画面に戻ります。

これで録音の準備はできました。ディスプレイ下段左の小節番号が"M001"になっているのを確かめてから[RUN]キーを押すと，2小節分の空のクリック（カウントダウン）に引き続きシーケンサーがスタートします。

"M001"というのは，小節番号を示す表示で，ここに設定された小節番号から録音がスタートします。[I<]キーを押すと自動的に小節番号は曲の最初に戻ります。

そのほかに小節番号の設定には下の3つのタイプが選べます。

①[◀◀] [▶▶] キーで設定します。

②カーソルを小節番号のところへ持っていき，データエントリースライダーあるいは [+1/YES]/[−1/NO] キーで設定します。

③カーソルを小節番号のところに持っていき，テンキーで直接任意の小節番号を打ち込み，[ENTER]キーを押します。

特に後の2つの方法は，シンセサイザーモードと同じようにシーケンサーモードにおいても各パラメータにデータを入力する一般的な方法です。

では，ベースラインの録音を始めましょう。例題で選んだ音色の"Thumb Bass"は，鍵盤を強く弾くとチョッパーベースの感じが出せます。アクセントのあるところを強く弾いてみてください。また，4小節目の3拍後半部の□の音は，弾いた直後にピッチベンドを少し上げて素早く戻すと，ベース弦をチョークアップした感じが出せます。ではスタート！

手順

シーケンサーレコードモードの状態で

[RUN]

```
repl            TR1
 − 8  T120   4/ 4
```

[RUN] キーを押すとシーケンサーの録音が開始されます。最初のクリック8つのカウントダウンを聞いているうちにテンポをつかみ，カウントダウンの後に演奏を始めましょう。

注意点

カウントダウン中に鍵盤を弾いたりピッチベンドなどのコントローラーを操作すると，そのデータが録音スタートの最初のタイミングに録音されてしまうので注意してください。

また，クロックの設定（シンク◘P170）がインターナルになっていないとレコーディングは開始されません。

4小節弾き終わったら[STOP]キーを押します。シーケンサーを止めると自動的にシーケンサープレイモードに戻り，小節番号も録音スタートポイントに戻ります。演奏がどうであっても，まず再生してみましょう。

手順

シーケンサープレイモードの状態で

[RUN]

この再生を止めるのも [STOP] キーで行います。

うまく録音できましたか。失敗してもご心配なく（失敗は成功のもと!?）。何度でも気のすむまで録音し直せます。うまくいかないときはステップ入力という方法もありますが（◘P65），ここでは何度か指使いを練習して一気に録音してみましょう。

もし録音するのにテンポが速すぎたのならば，カーソルをテンポのところへ持っていき，[−1/NO] キーかデータエントリーで，少しテンポを下げてもう一度トライしてみてください。

では，次の録音に移りましょう。

手順

シーケンサープレイモードで

[|◀]/[◀◀]

[RECORD]

```
repl              TR1
M001  T120   4/ 4
```

[RUN]

[|◀] キーまたは [◀◀] キーで小節番号を "M001" に設定し [RECORD] キーを押したあとのディスプレイで "repl (ディスプレイ上段左に表示)"が設定されていれば[RUN]を押します。

ここでは録音設定をリプレイスレコードという形に設定していますが，このように録音タイプを "repl" に設定した場合は，録音し直すごとにそのトラックの前に録音されたデータは小節単位で消されながら，そこへ新しいデータが録音されていきます。

ベースラインが録音できたら，次はキーボードパートを録音してみましょう。"Hard EP" のパートです。トラック2に録音します。ベースと同じようにして録音していきます。

まず，[RECORD] を押して録音準備状態に入ります。この状態で録音トラックを設定します。

手順

シーケンサーレコードモードの状態から

[SELECT]＋[RR2]

```
Rec Track      TR2
 1 * * * * * * *
```

先ほどトラック1 にベースラインを録音しました。ディスプレイ下段左に1の数字が表示されてます。このように何か録音されたトラックにはそのトラック番号が表示されます。

後の設定はすべて同じです。ではキーボードパートを録音しましょう。

手順

シーケンサーレコードモードの状態で

[|◀]/[◀◀]

```
repl              TR2
M001  T120   4/ 4
```

[RUN]

```
repl              TR2
 - 8  T120   4/ 4
```

小節番号を "M001" に設定し，[RUN] キーを押します。クリック8つのカウントダウンを聞いているうちにテンポをつかみ，カウントダウンの後に演奏を始めましょう。ここはベースラインの録音と同じですね。

録音が終わったら [STOP] キーを押してシーケンサーを止めます。再生して聞いてみて，気に入らなければ何度でも録音し直してください。

さあこれでベーシックなパートは録音できました。テープレコーダー感覚で，しかも好きなテンポで何度でも簡単に録音し直せます。シーケンサーって便利ですね。

このほかに録音したデータをいろいろと編集していく機能も用意されていますが，そういった機能については「シーケンサーを使ってみる (P57)」で見ていくことにしましょう。

シーケンサーに録音されたデータは，デモンストレーションプレイモードに入っても，また電源を切っても失われることはありません。

しかし，大切なデータはカードにセーブされておくことを，強くおすすめします。シーケンスデータのカードへのセーブは，ユーティリティーモードの項目(P211)を参照してください。